

O final de **KIRBY** em quadrinhos!

NINTENDO DS Conheça o novo console!

Nintendo® WORLD



66
Fevereiro de 2004
R$ 6,50

Participe da promo...

CONRAD É GAMES+

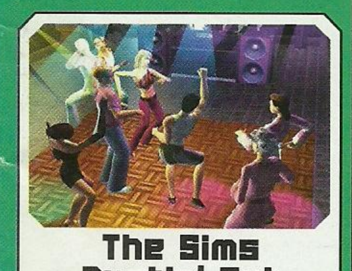
Metroid: Zero Mission
A origem de Samus no Game Boy Advance



Pikmin 2
A seqüência é melhor ainda!



Sonic Heroes
O herói traz a turma ao Cube



The Sims Bustin' Out
O game que imita a sua vida



FINAL FANTASY Crystal Chronicles

O maior RPG do mundo arrasa no GameCube

E MAIS! A ORIGEM E TODOS OS GAMES DA SAGA

Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER

00066
9 771516 189008

Estratégias: Mario Kart: Double Dash!! e Mario & Luigi

Editorial



Nossa parceria com a Nintendo Power continua! Todos os meses, você confere o material exclusivo da revista americana nas páginas das sua **Nintendo World**!

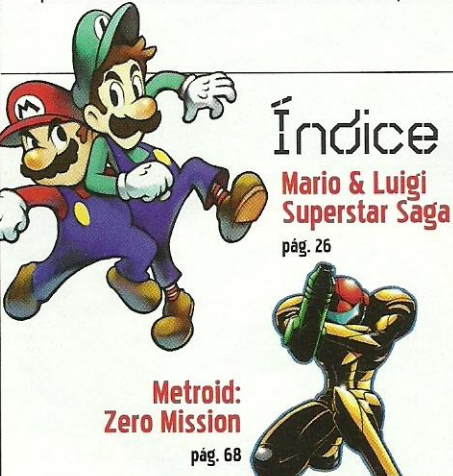
LISTÃO

Por essa eu não esperava!

Faltava uma semana para o fechamento desta edição quando recebemos uma notícia bombástica: a Nintendo lançará um novo console de videogame em 2004. Mas não será o sucessor do GameCube, muito menos do GBA. O Nintendo DS é um produto diferente, sem precedentes no mercado e, pelo menos até agora, completamente misterioso. Graças à escassez de informações, ninguém sabe o que esperar da nova máquina. A especulação é grande: por que terá duas telas? Vai rodar cartuchos? Se for portátil, pode ser considerado um novo Game Boy? Essas dúvidas não estão só na sua cabeça, mas na de todo o mundo – inclusive nas nossas. Tentamos desvendar parte do mistério no Hot Shots desta edição. De repente, a espera até a E3 ficou longa demais... Quer mais novidade? Então olhe com atenção esta **Nintendo World**. Para começar, reposicionamos Dicas no finalzinho da revista, antes da seção Linha Cruzada. Outra mudança foi no critério de avaliação dos reviews. A partir desta edição, todos os games analisados ganham, além da nota final, conceitos separados para cinco quesitos: gráficos, som, jogabilidade, diversão e replay. É bem parecido com o esquema que fazíamos antigamente, mas com uma diferença: agora, a nota final é independente, e não mais uma média aritmética de todas as outras. Dessa forma, acreditamos ter encontrado a maneira mais justa de avaliar, sem deixar de lado informações relevantes a respeito dos games. Isso é apenas mais um capricho para deixar a sua **NW** bem do jeito que você pediu. Quer mais? Tem. Mas só no mês que vem.

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

Índice



Mario & Luigi Superstar Saga
pág. 26

Metroid: Zero Mission
pág. 68

O critério de avaliação mudou!

Todos os Reviews da **Nintendo World** trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais(que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

JOGABILIDADE: é a resposta do controle aos comandos, a facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9



de 9,0 a 9,9



10

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos
CONRAD EDITORA

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Villegas

Nintendo World

Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco, Elisabete Nagahama, Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Jefferson Kayo, JP Nogueira, Maria Beatriz Sant' Ana, Nicolas Tavares, Renato Siqueira, Ronny Marinoto (textos); Homero Letonai, Denis Takata (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati Executivos de Vendas Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Peruch
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 66, fevereiro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ELETROMÍL



DAM

A MAIOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e
a Maior Garantia



VENDA - TROCA - CONSERTO
DE VIDEOGAMES.

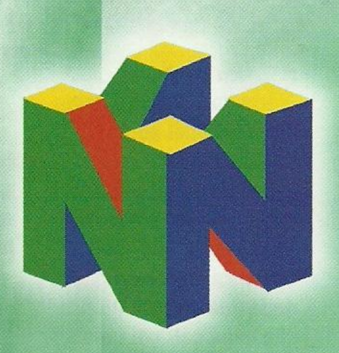
Vendemos também via
SEDEX.



PROMOÇÃO

Aparelho GameCube
c/ 1 jogo apenas
R$ 595,00
estoque limitado!

Nintendo®



SUPEROFERTAS

Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por ....R$	99,00
Jogos para GameCube novos à partir de ....R$	99,00
Fitas de Advance à partir de .... R$	89,50
Fitas de GameBoy Color à partir de .. .. R$	49,00

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

Compramos Vídeo Games!

Seja Bem Vindo!

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3362.2308 — 3337.5557 — 3362.2309

N-mail

Sentiu as diferenças e mudanças desta edição? Pois é, na **Nintendo World** é assim mesmo! Você pede, opina e reclama. Nós conferimos, escutamos e fazemos de tudo para agradar a você, querido leitor. O sistema de notas nos Reviews foi modificado, assim como a seção de dicas, que foi reposicionada lá no finalzinho da

Reclamão

Comprei a edição 64 e tenho reclamações a fazer. Começo pelo preço: pô, R$ 6,50! Eu não tenho um banco igual ao do Tio Patinhas. O material da capa é horroroso e cai em menos de uma semana. O pior de tudo é a seção N-mail! Você (um covarde que nunca revela seu nome) era bem mais humilde e respondia com educação. O que aconteceu? A mamãe bateu em você, ou está ficando sem idéias? E colocar quadrinhos no meio da revista só para falar que ela está maior? Colocar dicas no meio da revista? As dicas vão no final e vocês deveriam saber disso! E quanto anúncio! Uma revista de 88 páginas com 21 só de propaganda!

Rafael Luís e Daniel Souza
São Paulo/SP

Não tem um banco (caixa-forte seria o nome correto) igual ao do Tio Patinhas, mas é sovina como ele, né? Tudo bem que a NW não é a revista mais barata que você encontra, mas pela qualidade que oferece (nunca vi a capa cair em uma semana), acho que o preço é justo. Covarde? Apenas me divirto elaborando teorias sobre quem sou. Minha mãe nunca precisou bater em mim, mas reconheço que ando meio sarcástico. Não é todo mundo que aprecia o sarcasmo, mas não vou negar que dou muita risada respondendo às cartas do N-mail. Exagerei algumas vezes? Talvez, mas vou continuar tentando fazer todo mundo dar risada. Já os quadrinhos são um presente nosso para os leitores – e não cobramos a mais por isso. E já mudamos as dicas de posição, atendendo aos pedidos. Abração para vocês!

Homenagem a quem merece

Quero parabenizar toda a equipe pela justa homenagem que fizeram ao N64 (edição 64). Realmente me emocionei, pois já havia passado por tudo o que foi dito na matéria. Espero que na edição 128 vocês façam outra merecida homenagem para o Nintendo GameCube.

Marcos Vinicius de Lima Tavares
São Paulo/SP

Boa idéia! Pena que estaremos muito velhos para continuar trabalhando aqui...

Só desta vez!

Escrevo para exigir o meu espaço na sessão N-mail. Há cinco anos que a revista está nas bancas e eu nunca sai em nenhuma página. Isso é uma injustiça para quem acompanha a **NW** por tanto tempo. Vocês dizem que são publicadas as cartas mais criativas, mas andei lendo muita coisa sem lógica. Espero que concordem comigo, pois estou louco para ver minhas palavras publicadas na melhor revista de games do Brasil.

Jameson Ribeiro
Jaboatão dos Guararapes/PE

Estou muito chateado porque mandei um e-mail, e vocês nem me responderam. Tenho a coleção completa da **NW** e não tenho nenhuma reclamação. A revista só muda para melhor!

Igor Mantena
Via e-mail

Beleza. O desejo de vocês está realizado. Agora realizem o meu e venham até a redação para dar uma olhada no volume de cartas e e-mails que chegam todos os meses! Não é brinquedo!

Carta do mês

Como era bom aquele tempo em que você virava a esquina e encontrava uma locadora recheada de jogos para alugar. Hoje, a situação é bem diferente. É muito difícil encontrar games em locadoras. Qual será o problema? Até mesmo na maior rede do país (a Blockbuster) não existem games disponíveis. Seria o preço? Acho que não, pois eles investem muito dinheiro em DVD e VHS! Seria a presença das Lan Houses? Também acho que não, pois não há nada como o conforto de casa para desfrutar de seu jogo favorito! Hoje, só as locadoras mais "fanáticas" investem em games. Todas que conheço deram certo. Há uma locadora em São Bernardo do Campo que é enorme, nela você encontra de tudo, principalmente games Nintendo. Existem outras, só que a mais bonitinha que vi foi essa. Em São Paulo, maior centro urbano do país, não conheço nenhuma! Chego à conclusão que: ou as locadoras não têm coragem de investir em games, ou os odeiam.

Kennyo da Silva Nascimento
São Paulo/SP

E olha que você mora em São Paulo, Kennyo! Imagine a situação no restante do país. Mas talvez você não esteja procurando direito. Sem fazer muito esforço, consigo lembrar de umas três ou quatro locadoras com títulos para todos os consoles. Não acredito que a presença das Lan Houses possa ser o motivo para a diminuição do número de locadoras, já que algumas delas acabam virando "mini Lan houses" também. Pode ser que o problema seja o preço dos games. Para recuperar o dinheiro investido em um DVD ou VHS leva muito menos tempo do que no caso dos jogos. Mas tenha fé, um dia o Brasil ainda vai levar a sério essa brincadeira.

Mamãezinha querida

Tenho certeza de que vocês não vão ler este e-mail porque, além de eu ser menina, sou de Fortaleza e não tenho um GameCube. Eu tinha um GBA, mas a minha querida mamãe o vendeu. Ela disse que ia me dar um GBA SP, mas nunca vi tal feito. Depois, ela disse que o Cubo seria meu no Natal... e nada! Mandem um recado para minha mãe! Peçam para ela cumprir suas promessas! Façam isso por mim, já que compro todas as edições da **NW**!

Carol
Fortaleza/CE

Sua mamãe é política, Carol? Parece que sim, pois ela só promete e não cumpre! Que vergonha, mamãe! Ainda por cima, vendeu o único videogame que a menina tinha... Isso não se faz! Desse jeito, ela pode crescer complexada e achar que a gente não leu o e-mail dela só porque é uma garota... Tá dado o recado, Carol?



revista. E tem mais mudanças, é só conferir! Escreva e dê o seu recado, mas mande seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail **redacao@nintendoworld.com.br**.

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

A curiosidade matou os gatos

Descobri quem é você! Não adianta mais se esconder. Quem responde às cartas é o Cleiton Campos! Sabe como cheguei a essa conclusão? Analisando as minhas **NWs**, percebi que ele tinha um review aqui, um preview ali, e mais nada. Então, pensei: o que ele faz lá? É claro, responde às cartas! Foi mal, mas fiz isso pelos leitores.

Felipe Kenji Teixeira Yamauchi
Via e-mail

Por que você não me diz seu nome verdadeiro? Fica só entre nós! Meu e-mail é bem protegido e eu não sou de espalhar!

Juliana de Carvalho
São Paulo/SP

Cleiton Campos se escondeu tão bem que nunca mais o encontramos na redação. E só porque você pediu, vou dizer meu nome verdadeiro. Mas vou dizer bem baixinho, que é para continuar "quase" um segredo. Satisfeitos?

Fora de questão

Não acredito que vocês falaram que **Quest** é um dos piores RPGs da história. Eu e meu primo adoramos esse jogo! Ele tem o GameCube, mas montou o N64 só para jogá-lo. Só porque o game é curto, não teve um alto investimento e a história é fraca, não quer dizer que seja tosco. Eu gosto das músicas, as magias são muito loucas e a jogabilidade é ótima.

Guilherme F. Silva
Via e-mail

O que seria do boliche e do squash se todos gostassem de futebol? Até respeito o gosto de vocês, mas, sinceramente, acho que existem coisas melhores na vida...



A pergunta que não quer calar

No N-mail da edição 64, vocês disseram que os games da série **Zelda** se encaixam no gênero RPG/Ação. Já o Eric Araki diz que nem isso eles podem ser considerados. Por favor, isso está me deixando cada vez mais confuso. Eu sei que **Zelda** não é um RPG no estilo de **Final Fantasy**. O que é isso que eu estou jogando, afinal?

Henrique Luciano
Belo Horizonte/MG

Levei um susto ao chegar à página 80 da **NW** 64! Como puderam deixar **Zelda: Ocarina of Time** de fora da lista dos dez melhores RPGs de todos os tempos! Francamente, se um game desse nível não entra nessa lista, não sei qual merece entrar. Vocês me desapontaram nessa matéria.

Lucas Portes
Via e-mail

Vocês ainda não se acostumaram às polêmicas arakianas? A opinião de um ser humano tão único quanto o Eric também deve ser única. Vou citar alguns trechos dessa matéria: "Top Ten é como nariz, cada um tem o seu" e "games como Zelda **e** Harvest Moon **não se encaixam no gênero RPG". Resumindo: cada um com sua opinião. O negócio é continuar jogando games, sem se importar com o gênero.**

Pergunta sinistra

Eu sempre ganhava da minha irmã nas categorias 50cc, 100cc e 150cc de **Mario Kart Double Dash!!** Mas depois que abri o modo Mirror, ela ganha de mim sem parar... Será que é porque ela é canhota e eu sou destro? É que nesse modo, tudo fica ao contrário: o que antes estava na direita, agora está na esquerda. Assim, a maioria das curvas do Mirror segue para o lado esquerdo!

Raphael CDB
Via e-mail

Viajou grandão, Rafa! Que papo é esse da maioria das curvas no Mirror ficarem para o lado esquerdo? Aquelas que eram para a direita, ficaram para a esquerda, e vice-versa. Vamos supor que o Schumacher seja destro. Isso quer dizer que ele falhava nas curvas para a esquerda? Acho que sua irmã é melhor e você não quer admitir...

Não fomos nós!

Sou fã da Nintendo, de carteirinha! Vocês realmente fizeram de **Metroid Prime** um espetáculo! Ficou excelente, exuberante, sem comentários. Vocês arrebentaram!

Georgino Silva de Souza
Via e-mail

Por que vocês não colocaram o belíssimo **Zelda: A Link to the Past** na coletânea **Collector's Edition**? Em vez disso, colocaram o horrível **Zelda 2**! Vocês piraram?

Victor B. Bassaglia
Via e-mail

Obrigado, Georgino! Desculpe, Vitor! Mas... não seria mais adequado se vocês soubessem a quem estão elogiando e criticando? Somos apenas uma revista de games. Nosso papel é noticiar, jogar e avaliar. Nunca criamos um game nem decidimos qual entraria em uma compilação. Quem criou esses games foi a Nintendo, não a NW. Como diz o ditado, cada Donkey Kong no seu galho.

Idéia bizarra

Após **Resident Evil 4**, é revelada a verdade sobre a Umbrella Corp. Na verdade, ela é uma empresa pertencente a M. Bison, que tem usado essas experiências para construir um exército mutante e, assim, conquistar o mundo. Só que suas experiências não têm sido bem-sucedidas. Sabendo disso, Ryu e Ken, partem para a Umbrella Corp. para acabar com os planos do vilão. Mas o vilão fica sabendo e envia uma de suas únicas experiências que deram certo para impedi-los: Blanka – que, na verdade, é o brasileiro Carlos Oliveira, que após **RE3: Nemesis**, tornou-se cobaia dos experimentos de Bison. Esse é o meu enredo para **Resident Evil 5**! Quero ver algo mais bizarro que isso!

Wellington de Barros Castro
São Paulo/SP

Para ter uma idéa mais bizarra que essa, só se eu estivesse no banheiro soltando uns "barros"...

Falando nisso...

Já conferiu o novo site da Nintendo? Então entre já: www.nintendo.com **O visual está totalmente renovado e a navegação foi facilitada para você encontrar o que precisa sem demora! Visite e divirta-se!**

Hot Paint

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP**

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor



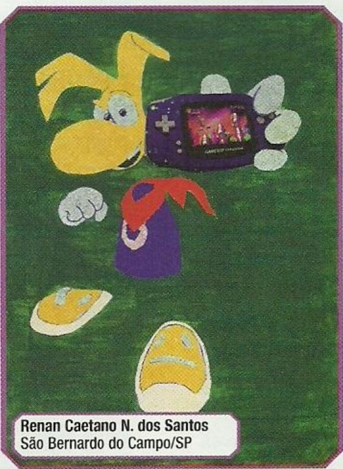
Guilherme Carlos Alves
Suzano/SP



Roberto Rodrigo Brasilio
Paranaguá/PR



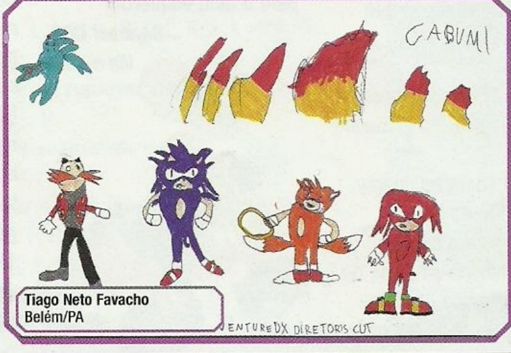
Julio Cesar Magalhães
Campinas/SP



Renan Caetano N. dos Santos
São Bernardo do Campo/SP



Rodrigo Silva de Borba
São Leopoldo/RS



Tiago Neto Favacho
Belém/PA

FALE COM A NINTENDO WORLD!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

EDIÇÃO LIMITADA
Dual Color Platinum/Onyx



GAME BOY ADVANCE

Apresentando... Nintendo DS!

O novo (e surpreendente) console da Big N chega ainda em 2004 ao Japão

Finalmente, a Nintendo revelou qual é o seu revolucionário produto para este ano. A nova máquina é um sistema batizado provisoriamente de Nintendo DS. Segundo comunicado oficial da empresa, o DS terá duas telas de cristal líquido, de três polegadas cada, em um único console. É a isso que se refere o nome DS – provavelmente de "Dual Screened", ou "duas telas".

A Nintendo deu poucas pistas de como a estrutura do Nintendo DS poderia ser usada. "Em um game de futebol, o jogador pode ver o game inteiro em uma tela, enquanto simultaneamente foca sua atenção nas jogadas de um determinado personagem na outra tela.

Em outras palavras, o jogador não precisará mais ser forçado a interromper sua perspectiva ou ficar alternando entre mapas ou telas de opções – tudo poderá ser visualizado de uma vez só, nas duas telas. O Nintendo DS torna possível realizar tarefas em tempo real: o jogador só precisa olhar de uma tela a outra", dizia o comunicado divulgado no dia 20 de janeiro.

Recriando a conexão

Ao que parece, essa é uma tentativa da Nintendo de evoluir a conectividade prevista entre o Game Boy Advance e o GameCube, já que o sistema usa duas telas simultâneas para facilitar a jogabilidade – assim como previa a interatividade entre o Cube e o GBA, só que sem a necessidade de cabos extras.

A Nintendo ainda divulgou que o DS terá, além das revolucionárias duas telas, dois processadores separados e uma espécie de "cartucho semicondutor" de 1 gigabit de memória. Não foi divulgada a mídia que o console usará, mas especula-se que serão cartuchos. A Nintendo explicou que as duas telas (que trarão frontlight, diferente do backlight do GBA SP) não são as únicas novidades do console, e que mais "avanços inovadores dessa interação" serão exibidos na Electronic Entertainment Expo deste ano. Alguns rumores dão como certo que a Nintendo está em negociações para uma parceria com a gigante japonesa Sharp. A Big N estaria interessada na tecnologia de LCD criada pela empresa, que conseguiria simular efeitos em 3D com o uso das duas telinhas. Nenhuma das duas empresas havia confirmado a informação até o fechamento desta edição da **NW**.

> **"Desenvolvemos o Nintendo DS baseados em um conceito completamente diferente dos já existentes para proporcionar aos jogadores uma experiência de entretenimento única para o século 21."**
>
> ***Satoru Iwata, presidente da Nintendo, sobre o Nintendo DS***

Mistério insolúvel

A Nintendo conseguiu o que queria: criou polêmica, ao apresentar um produto revolucionário sem divulgar maiores detalhes. Claro que isso faz parte da velha estratégia da empresa de criar burburinho bem antes do lançamento. E deu certo. O DS tornou-se o assunto da vez em sites especializados, fazendo jornalistas, analistas e jogadores travarem debates a respeito da nova "idéia maluca" da Nintendo.

O presidente Satoru Iwata limitou-se a um comentário no dia do anúncio: "Desenvolvemos o Nintendo DS baseados em um conceito completamente diferente dos já existentes para proporcionar aos jogadores uma experiência de entretenimento única para o século 21".

Quer dizer, falou tudo, mas não revelou nada.

O comunicado oficial também deixou claro que este é um produto inteiramente novo, e não um substituto para o Game Boy Advance SP. Nenhuma imagem do console foi divulgada ainda, mas espera-se que a máquina esteja em formato jogável durante a E3, que acontecerá de 12 a 14 de maio, em Los Angeles. Até lá, vamos fazendo nossas especulações.

Pablo Miyazawa

Três vezes Zelda no Gamecube

Novo game de Link trará três games para diversão Multiplayer

Há algum tempo, um game estranho figurou na lista de lançamentos para GameCube. E não era para menos: **The Legend of Zelda: Four Swords** permanecia entre os games futuros para o 128-bit mesmo após o seu lançamento para o GBA. Para quem não lembra, o **Four Swords** original era uma espécie de brinde do remake de **A Link to the Past** no portátil. Seria esse **Four Swords** para Cube um novo jogo? A resposta veio no mês passado. **The Legend of Zelda: The Four Swords** é a versão melhorada do game para GBA. Mais que isso, é um pacote com três jogos diferentes, **Hyrule Adventure**, **Shadow Battle** e **Tetra Trackers**. Cada game tem seu próprio enredo e itens, mas os três compartilham da necessidade de quatro jogadores simultâneos (e o uso não-obrigatório do GBA como joystick) para resolver alguns puzzles. A versão japonesa está prevista para sair no dia 18 de março no Japão. A data para o lançamento ocidental ainda não foi revelada.







De cara nova

Novo Kirby traz evoluções inéditas da bola cor-de-rosa





Já falamos sobre a nova aventura de Kirby no GBA, **O Grande Labirinto de Espelho** (**Hoshi no Kirby: Kagami no Daimeikyu**, no original). Mas o que você não sabe é que o game trará uma série de novas transformações para o travesseiro rosado. Entre as faces de Kirby estão a Cook (capaz de cozinhar os oponentes e torná-los itens de recuperação de energia), a Missile (um foguete que destrói tudo em seu caminho), a Fighter (a versão mestre do caratê, com socos, chutes e tudo mais) e a Angel (capaz de voar e de soltar flechas). O game trará ainda uma série de minijogos para cada transformação, como o teste de quebrar pedras para o Fighter. Com lançamento previsto para março no Japão, **Kagami no Daimeikyu** deve representar um novo padrão de qualidade nas aventuras do herói.





N BITS

• Se você está ansioso para encontrar **Solid Snake** em seu Cube, pode comemorar. A Konami, a Nintendo e a Silicon Knights estão dando um gás e o lançamento do game foi adiantado para 9 de março por aqui. • Saíram os resultados financeiros da indústria americana de games em 2003: computadores e videogames alcançaram a marca de US$ 7 bilhões no varejo. Segundo pesquisa, o gênero preferido dos jogadores é ação. • Dêem as boas-vindas a Ready At Dawn Studios, um novo estúdio de desenvolvimento de games sediado na Califórnia e fundado por ex-membros da Blizzard Entertainment e da Naughty Dog, nomes de imenso respeito no meio gamístico. • E a Electronic Arts nunca cansa! Mais uma franquia de videogame entra para o catálogo da EA: desta vez é **Burnout**, série de corrida que chega a seu terceiro game, cujo grande barato é bater o carro da forma mais animal possível!

A nova casa das idéias

Big N anuncia a criação de outro estúdio de games

A Nintendo confirmou a criação de um novo estúdio de desenvolvimento de jogos em Tóquio. O projeto faz parte do plano de aumentar a quantidade de títulos para as plataformas Nintendo, e utilizará o "Fundo Q" para sua formação. O estúdio contará com mais de 60 membros, todos experientes ex-funcionários de empresas de renome, como Capcom, Namco, Konami, Square Enix e Sega. Ao que tudo indica, o estúdio está a todo vapor e trabalha em dois novos títulos exclusivos para os consoles Nintendo. O nome do estúdio e seus títulos serão divulgados até a feira E3 2004, que acontece em maio, nos EUA.

Nosso grande campeão

Conheça Tiago Furlanetto, o brasileiro vice-campeão mundial de quadribol no GameCube

Em dezembro de 2003, o leitor da **Nintendo World,** Tiago Furlanetto, 14 anos, fez bonito no campeonato do game **Quidditch World Cup** para GameCube, que rolou em Londres (leia mais na edição anterior). Ele ficou em segundo lugar na classificação geral, com pouquíssima diferença para o campeão, o jogador japonês Hidenori Tanaka. "Não era só pegar a bola e levar para o gol. Cada participante tinha uma estratégia diferente", explica Tiago.

Um dia antes do torneio, os competidores foram reunidos para treinar. Foi aí que Tiago conseguiu observar o estilo de jogo de cada um. "Quando nos reunimos para praticar, me enturmei com o pessoal de outros países. Com o australiano, que virou meu amigo, aprendi a fazer "loops". Com o árabe, aprendi a desviar dos balaços. Para ambos, eu ensinei como terminar os combos das jogadas", disse.

No dia da final, todos foram levados à Tower of London, um conhecido ponto turístico da cidade que serviu de palco para as partidas. Na primeira fase, o brasileiro enfrentou um garoto árabe, um italiano e uma garota holandesa. "Perdi para o italiano porque ele não parava de falar com os parentes, e eu não conseguia me concentrar", explica. "Depois, venci o árabe e a holandesa,e o italiano perdeu para os dois". As portas para a final estavam abertas.

Ilustres visitantes

Outra surpresa para os participantes foi a presença dos sete atores dos filmes de Harry Potter, Tom Felton (Draco), Josh Herdman (Goyle), Matthew Lewis (Neville), Devon Murray (Simas), James e Oliver Phelps (Fred e Jorge Weasley) e Bonnie Wright (Gina Weasley), que circularam pela área do campeonato. "Os atores do filme ficavam em uma salinha separada do público e às vezes saíam para dar uma volta. A Gina assistiu a todos os meus jogos" (risos), conta Tiago. Durante o campeonato, ele foi obrigado a usar seleções mundiais. Como o Brasil não está representado no game, ele jogou com a Bulgária, que não enviou jogadores ao evento.

Assinante da **Nintendo World**, Tiago não está preocupado por ter ficado em segundo lugar: "A única diferença na premiação do segundo para o primeiro lugar foi um troféu de madeira com uma bola de cristal na ponta". Entre os prêmios que ganhou estão três túnicas de quadribol (uma da Grifinória, uma da Bulgária e uma do Brasil), um GameCube, um Game Boy Advance SP, uma réplica do pomo de ouro em forma de travesseiro e outro de verdade, banhado a ouro.

Sobre a experiência, ele é só alegria: "Achei irado. Sempre tive vontade de conhecer Londres e fico feliz por ter conseguido. Só sinto por não ter caído neve. Queria muito ter visto".

Renato Siqueira

Alegria, alegria: Tom Felton, o Draco dos filmes Harry Potter, parabeniza Tiago por sua performance



Cerimônia: Hidenori Tanaka, o campeão, e Tiago Furlanetto, o vice, durante a premiação do primeiro Campeonato Mundial de Quadribol, em Londres

Fotos: Marcos Cardoso



• Que tal ganhar uma grana quebrando recordes de videogame? Um cara bem excêntrico, chamado Robert Mruczek, promete US$ 3 mil em prêmios para quem bater vários recordes de games de consoles como NES, Super NES e N64, entre outros. Saiba mais detalhes em http://www.twingalaxies.com. • **TimeSplitters** já é uma série famosa no gênero tiro em primeira pessoa. **TS2** foi lançado em 2002 para GameCube e até hoje é um dos melhores games na categoria para o console. Agora a Electronic Arts e Free Radical Design anunciaram o próximo capítulo da série, genialmente batizado de... **TimeSplitters 3**.

Seqüência para Symphonia

RPG para Gamecube vai ganhar continuação

A Namco não pára. Logo após lançar o aclamado **Tales of Symphonia**, eleito por sites especializados como o melhor RPG para GameCube de 2003, a empresa já anuncia a seqüência. **Tales of Legendia** será a continuação de **Symphonia**, com um enredo localizado anos após os acontecimentos do game original. O game contará também com o sistema Multi-Linear Battle (que mistura elementos de RPG e jogos de luta nas batalhas), com gráficos em 3D simulado. Para completar, a Namco revelou que o game terá conectividades com o novo jogo da série que está sendo desenvolvido para o GBA. Mais informações nas próximas edições.

GBA é o primeiro

Portátil chega ao topo das vendas nos EUA

A empresa americana NPD Group, que analisa as informações de mercado de tecnologia nos Estados Unidos, divulgou a lista dos consoles mais vendidos entre outubro e dezembro de 2003. O console que ocupa o topo, com vantagem de quase 200 mill unidades sobre o segundo colocado, é o GBA.
O portátil desbancou seus principais concorrentes, e vendeu quase quatro milhões de unidades só nesse período (contra os menos de três milhões do segundo colocado).
No terceiro lugar ficou o GameCube, com mais de dois milhões de consoles vendidos durante o período. É a Nintendo mostrando sua força no Natal!

		Vendas durante cada mês		
Posição	Console	Dezembro-03	Novembro-03	Outubro-03
1	Game Boy Advance	2.260.000	1.323.000	401.000
2	PlayStation 2	1.940.000	849.000	300.000
3	GameCube	1.160.000	754.000	254.000
4	Xbox	1.080.000	491.000	176.000
5	N-Gage	15.000	--	--

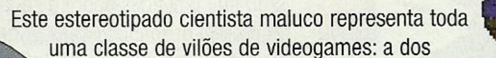
Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Dr. Wily



Este estereotipado cientista maluco representa toda uma classe de vilões de videogames: a dos incansáveis derrotados. Dr. Albert W. Wily era o assistente do Dr. Light, que criava robôs-mestres para auxiliar outras máquinas desprovidas de inteligência em tarefas repetitivas. Cansado de viver à sombra de seu chefe, Wily roubou os seis robôs-mestres – Cut Man, Guts Man, Ice Man, Bomb Man, Fire Man e Elec Man – e os reprogramou para dominar o mundo. Light fez alguns ajustes na sua maior criação, Mega Man, para impedir os planos de seu ex-ajudante. O resto da história a gente já sabe de trás para frente. É incrível como uma única mente calva e grisalha pode bolar tantos planos frustrados. O cientista já fingiu arrependimento, construiu diversas fortalezas impenetráveis (todas invadidas), raptou garotas inocentes e até mesmo promoveu um falso concurso de robôs-mestres. Mais fascinante ainda é a sua (in)capacidade de criar oponentes à altura de Mega Man. O que ninguém explica é: por que Wily sempre cria robôs-mestres com armas que, após serem absorvidas por Mega Man, podem ser usadas contra suas outras criações? Vai entender.

Você sabia disso?

É claro que não!



O Pride é a reunião dos caras mais cascas-grossas do mundo se batendo em uma arena. O torneio acontece no Japão e reúne muitos brasileiros bons de briga. Até aí, qualquer fã de luta livre sabe. O que você não sabia é que o nosso querido Mario já participou da competição! Tá legal, não foi bem assim. Na real, foi uma brincadeira do lutador Kazushi Sakuraba, que é viciado em games. Ao saber que iria encarar Kevin Randleman, cujo apelido é "Donkey Kong", ele não hesitou: resolveu que lutaria vestido de **Super Mario**. E completou: "vou arremessar um barril nele. Também darei um golpe em que pulo para fora da tela e completo a fase". E não é que o brincalhão cumpriu a promessa? No dia do confronto (setembro de 2003), Sakuraba fez sua entrada triunfal ao som do tema de **Mario Bros.**, com bigode falso, chapéu vermelho e cogumelos saltitando no telão. E o cara ainda ganhou a luta!

Há 5 anos na NW...

A mania de **Star Wars** começava a tomar conta dos games, e a **NW** não ficou de fora. O carro-chefe era **Rogue Squadron**, melhor game para N64 baseado na série. Fevereiro de 1999 marcou também o início da promoção mais insana da história da revista, "Eu Amo a Nintendo World", além da estréia do jornalista Odair Braz Junior como editor-chefe.

Qual é o game?



Se você é um jogador das antigas, deve ter acertado o game secreto da edição 65. Era **Ninja Gaiden III**, do NES. Os leitores que faturaram nosso brinde foram Getulio Oliveira, João Fernando Marques e Kenichi Koyama. Este mês, trazemos a imagem misteriosa de outro clássico. Adivinhe qual é o game e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Mande seu nome completo e escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

N-versariantes de fevereiro

Personalidades, games e empresas que nasceram no mês do carnaval

5 Vivas para Nolan Bushnell, que comemora 61 anos. Ele é o grande responsável pelo nascimento dos videogames, já que criou **Pong** em 1971 e fundou a Atari quando tinha 29 anos.

6 É a vez de David Hayter ganhar presentes pelos seus 35 anos. Foi ele quem emprestou a voz para **Solid Snake** em **Metal Gear Solid**. Você sabia que ele também é roteirista? Foi ele quem escreveu **X-Men 2**.

9 Dia do **Contra**. Não é um dia controverso, mas o aniversário do famoso game da Konami. Faz 16 anos que ele foi lançado no Japão.

14 O ex-vice-presidente da Nintendo, Howard Lincoln, faz 64 anos. Atualmente está distante do mercado de games, no qual entrou oficialmente em 1983 e deixou a empresa em 2000.

18 Tommy Tallarico faz 36 anos, feliz da vida. Dono de um estúdio especializado em trilhas sonoras de games, ele deslanchou sua carreira com as músicas de **Earthworm Jim 1** e **2**.

21 Dobradinha Nintendo! A série **Zelda** comemora 18 anos de sua primeira aparição no Japão. Já **Star Fox** completa 11 anos de seu lançamento no Oriente.

23 O criador de **Xevious** e **Tower of Druaga**, Masanobu Endo, sopra 45 velinhas.

24 Takashi Nagasako completa 40 anos. Você pode nunca ter ouvido falar dele, mas sua voz você já ouviu: ele fez o Ganondorf em **Ocarina of Time**, **Wind Waker** e **Smash Bros**.

26 Hitoshi Sakimoto, hoje compositor da Square, faz 35 anos. Ele é o gênio por trás da trilha de **Ogre Battle** e **Final Fantasy Tactics Advance**.

27 No antepenúltimo dia do mês comemora-se oito anos do lançamento dos dois primeiros games **Pokémon**, ainda na época do Game Boy monocromático. Parece até que foi ontem...

The Pokémon Company

Nintendo

quem é você?

Os Pokémon invadiram a TV!

Surfe por diversos canais ao lado do Pikachu, interagindo com toda a programação do universo Pokémon. Notícias, programas de auditório, entrevistas, filmes, mini-games... não há limites para as coisas que você e seu amigo elétrico podem fazer juntos. Pokémon Channel. Só para Nintendo GameCube.











NINTENDO GAMECUBE

Pikmin 2

As criaturas coloridas atacam novamente!

Por Eduardo Trivella

Não há como escapar. Se você ainda não ouviu falar deles – o que é pouco provável –, corre o risco de, em breve, ter sua TV e seu GameCube invadidos por centenas ou talvez milhares de pequenas criaturas esquisitas. Depois de criar games de vários gêneros e colocar Mario nas maiores encrencas, o produtor Shigeru Miyamoto resolveu usar o jardim de sua casa para buscar inspiração para sua mais nova piração. Observando os muitos insetos minúsculos que iam e vinham no meio de suas plantas e flores, Miya criou a idéia para um dos mais originais games Nintendo dos últimos tempos. **Pikmin** foi lançado em 2001 e hipnotizou multidões com sua jogabilidade viciante e divertida. Mas depois de reunir todas as peças da nave do Capitão Olimar, os fãs ainda queriam mais. Para atender aos desejos dessa platéia, **Pikmin 2** será lançado em alguns meses e expandirá o conceito inaugurado no game original. No novo título, Olimar retorna ao planeta onde caiu pela primeira vez. Seu objetivo é recolher alguns itens para que sua empresa, que atravessa uma crise financeira, possa vendê-los a peso de ouro em seu planeta natal.

Muitas surpresas aguardam os fãs. Há uma nova mecânica de jogo, que permite alternar entre os dois personagens controláveis (Sim! Desta vez são dois cabeçudos rodando pelo planeta!), além de dois novos tipos de Pikmin. E é sobre isso tudo que falaremos agora.

Um amargo regresso

No primeiro game, Olimar conseguiu juntar todas as peças espalhadas, consertar sua nave e voltar ao seu planeta de origem. Mas seu retorno reservava surpresas desagradáveis. Enquanto batia perna pelo espaço sideral, a empresa em que trabalhava pediu falência. Então, foi só uma questão de aterrissar em seu planeta para receber a missão de retornar ao planeta estranho e juntar bugigangas, assim a corporação pôde descolar um troco para sair do buraco. Parece que a sopa de cebola de que Olimar tanto gosta terá que esperar...

O responsável pela crise na empresa de Olimar foi Loojie, um sujeito muito safado. Como castigo, ele foi obrigado a partir com Olimar para resolver a parada. E lá vão Olimar e seu novo companheiro enfrentar perigos e mais perigos em território inóspito. Ainda bem que eles poderão contar com uma ajuda muito bem-vinda...

Uma das únicas reclamações de quem jogou o primeiro game foi a restrição de tempo. **Pikmin** é tão divertido de se jogar que ninguém queria se apressar para cumprir os pequenos prazos concedidos para cada missão. Passear pelos cenários do jogo e se imaginar dentro do quintal do maior criador da Nintendo transformou-se no paraíso para muitos jogadores, mas o tempo restrito estragava grande parte da brincadeira. Boa notícia: não há mais limite de tempo! Existem modos de jogo com desafios cronometrados, mas não veremos









Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Estratégia
Lançamento: Maio de 2004



mais aquela contagem regressiva de dias, que forçava os jogadores a fazerem tudo com pressa. Dias e noites ainda representam vantagens e perigos, mas você poderá fazer tudo numa boa e no tempo que bem entender.

Desta vez, o capitão e seu ajudante procuram tesouros espalhados pelo planeta. Nessa busca alucinada, encontram mais de 60 espécies de inimigos, desde insetos superdesenvolvidos até plantas comedoras de Pikmin. E essa possibilidade de alternar entre os dois personagens dá outra dinâmica ao jogo. Se no primeiro o ritmo já era acelerado, imagine agora. Será possível levar Olimar para um lado com um bando de Pikmin e, ao mesmo tempo, partir com Loojie para outra parte do cenário e fazer alguma coisa totalmente diferente usando outros monstrinhos.

Mais uma boa novidade é a habilidade de mudar a cor dos Pikmin enquanto eles estão sendo arremessados, o que facilita na hora de resolver um puzzle ou enfrentar um inimigo.

Amizade colorida

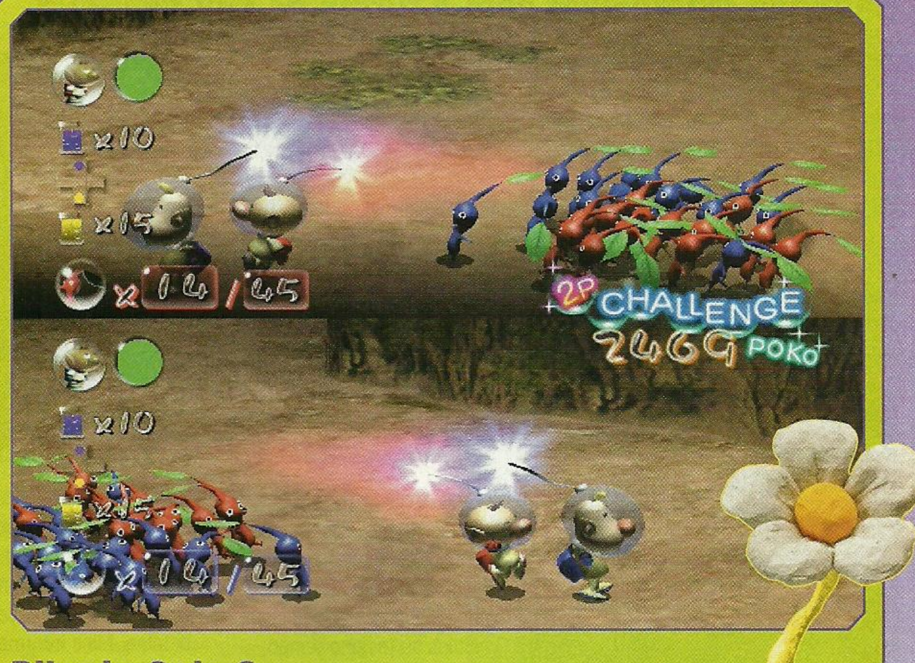
Os Pikmin vermelhos, amarelos e azuis dão as caras novamente, mas agora teremos dois novos figuras no pedaço. Os Pik roxos são grandalhões e fortões, enquanto os Pik brancos são menores, ranzinzas e têm assustadores olhos vermelhos.

Os dois personagens e seus comandados poderão entrar em cavernas e explorá-las à vontade, pois as horas do dia não passam nesses momentos. Mas nem tudo são flores: para compensar, não é possível gerar novos Pikmin.

O melhor de tudo é que essas cavernas são geradas aleatoriamente, o que faz com que nunca sejam iguais em duas partidas diferentes.

Um dos alimentos preferidos dos Pikmin neste novo game é a cereja. Com ela, os bichos ganham ataques que podem transformar os inimigos em pedra!

Como deu para perceber, tudo o que fez sucesso no primeiro game está de volta, juntamente com um montão de novidades. O que nos resta agora é esperar mais um pouco para dar outro rolê pelo jardim de Shigeru Miyamoto.



Pikmin 2 de 2

Game traz modo Multiplayer inédito

Talvez a maior novidade de **Pikmin 2** seja o novíssimo modo Multiplayer. Nesta opção, dois jogadores podem competir, em tela dividida, em 30 estágios bastante variados. Cada um controla dois astronautas (Olimar e Loojie) e o seu próprio grupo de Pikmin, tenta recolher mais itens e destruir mais inimigos que o adversário. Mas não fica só nisso: depois de encontrar um item especial (escondido, é claro), um buraco se abre no chão e o acesso a um subestágio é concedido, onde os jogadores devem... adivinha? Recolher mais objetos, matar mais inimigos e assim por diante. Parece interessante,não?

Desde já, é um fortíssimo candidato ao título de Melhor Multiplayer de 2004.





Star Fox 2

Batalhas Multiplayer com a turma de Fox McCloud

Star Fox 2 está em desenvolvimento pela Namco há algum tempo, mas o nome era outro: **Star Fox Armada**. Devidamente rebatizado, o game traz de volta todos os personagens do clássico para Super NES de 1993. Diferente do original, **Star Fox 2** tem outra proposta. Em vez de pilotar naves e enfrentar desafios através de fases lineares, o jogador deverá enfrentar inimigos em uma arena tridimensional, pilotando tanques, carros e até mesmo





a nave Arwing (quando a batalha for exclusivamente aérea). O modo para um jogador promete ser intenso: vários jogadores podem usar veículos ao mesmo tempo, o que transformará o Multiplayer em uma verdadeira guerra. Cada veículo, arma ou instrumento exigirá um modo de pilotagem diferente. Como era de se esperar, a máquina mais poderosa do game deve ser mesmo a Arwing. Seus comandos funcionam como nos games anteriores, com a diferença (muito bem-vinda) de que é possível sair do cockpit e ficar em cima da nave para mandar bala nos adversários.

A Namco promete cenários imensos em **Star Fox 2**. Em muitos momentos, o jogador deverá procurar os inimigos, que estarão muito bem escondidos em vários cantos. Por conta disso, o visual será simplificado, para suportar o tamanho dos cenários e a velocidade estonteante da batalha. Mais informações nos próximos meses.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Namco
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004

Mission Impossible: Operation Surma

Ethan Hunt volta para outra missão impossível

Se **Operation Surma** for tudo o que o pessoal da Atari anda dizendo, este pode ser um dos grandes jogos de espionagem do ano, cheio de equipamentos legais, planos mirabolantes e uma jogabilidade das mais interessantes. Mas um game desse estilo precisa ter uma boa história. E para isso, a Atari teve de inventar um motivo convincente para o agente Ethan Hunt continuar sua carreira de agente da IMF. Desta vez, um espião traidor tem nas mãos um poderoso vírus que pode invadir todos os computadores do mundo. Para ajudá-lo, você conta com um arsenal cheio de traquitanas bacanas, como um inseto-rádio controlado com uma câmera ou um binóculo digital com um microfone supersensível. Ethan continuará a usar muitos disfarces, copiando a cara das pessoas para passar despercebido.

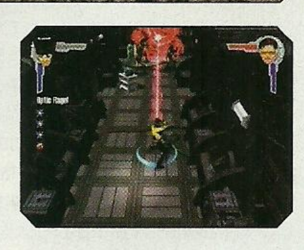


Produtora: Atari
Desenvolvimento: Paradigm Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Março de 2004

X-Men Legends

Game dos mutantes mistura porrada com RPG

X-Men Legends não é mais um game de luta dos mutantes, é sim, um "Action-RPG": além de bater nos inimigos, você deverá cumprir certos objetivos ligados à história. Cada um dos heróis usará suas características especiais para ajudar na conclusão dessas missões, através de elementos típicos de RPG. O game traz um sistema de pontos de experiência, que são coletados ao final de cada fase. O personagem pode retornar à mansão de Xavier para aumentar atributos como força, velocidade e vitalidade. Na hora da ação, os heróis podem fazer golpes em conjunto quando estiverem próximos uns dos outros.



O enredo ainda é segredo, mas alguns personagens estão confirmados: Colossus (o mutante que transforma sua pele em metal), Wolverine (o rústico com garras de adamantium), Tempestade (a mutante que controla o clima), Cíclope (o líder do grupo) e Jean Grey (que tem poderes telecinéticos). A Activision garante que este será um dos melhores games dos X-Men para os consoles Nintendo.

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Raven Software
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004

Tales Of Symphonia

Famosa saga de RPG chega ao Cube



A série **Tales of Symphonia** foi criada pela Namco no Super Famicom e é, atualmente, a terceira mais popular no Japão. Esta versão para GameCube traz drama o suficiente para deixá-lo grudado no enredo, enquanto as seqüências animadas e a complexidade das jornadas aumentam o fator replay. Os heróis são Lloyd Irving, filho de um habilidoso duende, e a garota Collet Brunell. Ela foi chamada para visitar o templo da cidade, pois é a herdeira de uma deusa que ajudou a aprisionar um grande mal, há centenas de anos. Mas o mal está de volta, e a garota é a única que pode derrotá-lo novamente.



Um dos elementos mais importantes de **Symphonia** é o sistema de batalhas, marca registrada da série. Você escolhe os ataques através de comandos específicos e estratégias individuais. A única diferença desta versão é que agora os inimigos e aliados possuem um espaço tridimensional para se movimentar, o que dá mobilidade durante as batalhas. Entre as magias, foram acrescentados Ex Skills, técnicas ativadas através de pedras chamadas Ex Gems. Um personagem pode carregar até quatro delas, sendo que cada uma gera resultados diferentes. O visual está caprichado, usando efeitos em Cel Shading, que dão um aspecto animado ao game. Fãs de RPG, fiquem de olho.

Produtora: Namco
Desenvolvimento: Namco Tales Studio LTD.
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2004

Harvest Moon: A Wonderful Life

Crie sua fazenda, paquere e seja feliz



Que tal criar galinhas, vacas e cuidar de sua plantação? Fique esperto, pois o simulador de fazendas mais famoso dos games está ganhando uma versão para o console 128-bit da Nintendo.

À primeira vista, **Harvest Moon** pode até parecer um título esquisito demais, mas quem já o experimentou sabe o quanto é viciante. O mais interessante é que você não tem um objetivo definido: é possível fazer o que bem entender. Você apenas precisa cumprir as responsabilidades de ser um fazendeiro: criar animais, tomar conta da plantação e se casar com uma das garotas locais. Mas quando vai acontecer, isso depende de você. E cada ação tem uma reação. Se não cuidar bem da fazenda, ela pára de dar lucro. Se você não tiver um bom xaveco, também fica na mão.

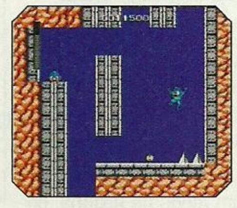
O interessante é que cada nova versão de **Harvest Moon** tem uma novidade em relação ao game anterior. **A Wonderful Life** traz novos animais, mais itens e até novas garotas.

O visual é um show à parte, sem dúvida, o melhor já apresentado em qualquer game da série.

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2004

Mega Man Anniversary Collection

O herói faz anos, mas quem ganha o presente é você





Mega Man completou 15 anos em 2003. A Capcom, que criou o personagem em 1988, resolveu levar os jogadores do GameCube a uma viagem de volta ao passado, organizando uma retrospectiva de um dos heróis mais populares dos videogames. **Mega Man Anniversary Collection** é uma antologia com todos os games do robô (**Mega Man 1** a **8**, mais **Mega Man: The Power Battle** e **Mega Man 2: The Power Fighters**, ambos lançados exclusivamente nos Arcades), tudo em um único disquinho.

Em **Mega Man Anniversary Collection**, os jogadores terão contato com alguns dos games mais difíceis do herói (o primeiro **Mega Man**, para NES, por exemplo). Além dos jogos, os fãs vão se deliciar com os extras, como entrevistas com os produtores, ilustrações antigas e a história completa da série. Para quem acompanha o herói desde sua origem, esta é uma verdadeira viagem no tempo. Quem não gostaria de enfrentar novamente o Dr. Wily e seus asseclas, como Metal Man, Gemini Man, Pharaoh Man, Centaur Man, Tengu Man, entre muitos outros?

Para quem não conhece o passado do herói, esta é uma chance única. Afinal, esses são os títulos que redefiniram o gênero plataforma no mundo dos games.





Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: 2004



Diddy Kong Pilot

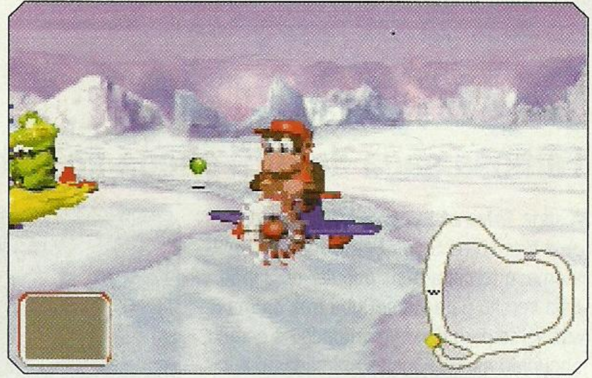
Macacos que voam? Só mesmo no GBA

A Rare está desenvolvendo quatro títulos para o GBA. Um dos mais aguardados é um game de corrida inspirado em um velho sucesso do Nintendo 64. Quem aí não se lembra de **Diddy Kong Racing? Diddy Kong Pilot** é bem parecido: uma competição de aviões pilotados pela turma do Donkey Kong.

A versão para o portátil traz sete personagens com características diferentes, defeitos e qualidades. Alguns são pesados e velozes. Outros são mais leves e fáceis de serem controlados. Cada um tem sua própria história, que vai sendo revelada após cada vitória. Além disso, disputas com até quatro jogadores ao mesmo tempo podem ser realizadas com o Cabo Link. A Rare também está desenvolvendo um modo de batalha, no qual os jogadores se enfrentam em uma arena 3D. O visual é bem colorido e abusa dos efeitos gráficos para dar ao jogador a sensação de voar em alta velocidade.

O cartucho trará o mesmo sistema de sensor usado em **Kirby Tilt 'n' Tumble**, com o qual o jogador movimentava o portátil para mexer o personagem na tela. Para controlar os aviões, o jogador pode optar por mover o portátil para um lado ou para o outro, e assim fazê-los virarem na direção certa. **Diddy Kong Pilot** é projeto antigo: sua primeira aparição foi durante a E3 2001. Será que agora vai?

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Rare
Gênero: Corrida
Lançamento: Março de 2004





Street Jam Basketball

Enterradas e porrada no basquete de rua







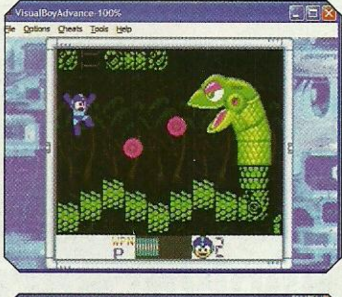
Este, como o nome diz, é um jogo de basquete de rua, no estilo "três contra três". O time de desenvolvimento da empresa italiana Prograph Research está introduzindo 45 jogadores diferentes para escolha e vários estilos de jogo. Há um modo Arcade e um modo de história, no qual os jogadores podem controlar seus times em mais de 20 torneios, em cinco níveis de dificuldade e em muitas quadras esquisitas, como terraços ou edifícios. Manobras avançadas, como dribles e enterradas radicais estão no cardápio. Está prevista também uma versão para Multiplayer com o Cabo Link.

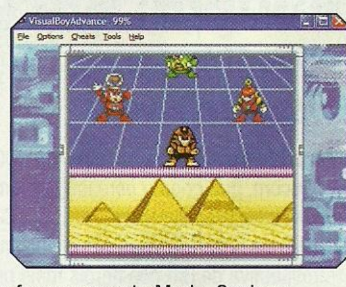
Há até poucos meses, o game estava sem produtora para lançá-lo. Com o final do desenvolvimento, a Destination Software resolveu colocar **Street Jam Basketball** no mercado até o fim de março.

Produtora: SNDestination Software
Desenvolvimento: Prograph Research
Gênero: Esporte
Lançamento: Março de 2004

Mega Man Mania

Clássicos do robô fazem a festa



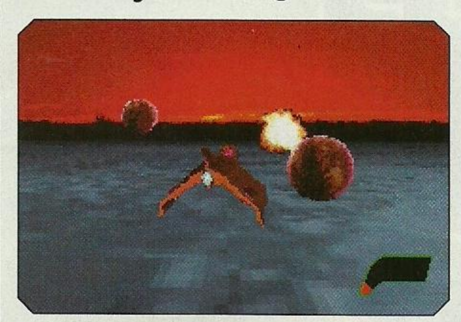


Mega Man é um robô humanóide construído pelo Dr. Light para combater as criações malignas do malvado Dr. Wily. Para enfrentá-lo, o herói foi equipado com um canhão (no lugar de um dos braços) e com um sistema de cópia de armas que permite que ele imite as armas dos inimigos após derrotá-los. Provavelmente, não existe ninguém que jogue games e não conheça essa história. Hoje, 15 anos após sua primeira aparição, Mega Man pode ser considerado tão famoso quanto Mario, Sonic ou Donkey Kong. Este **Mega Man Mania** é um tributo aos games clássicos criados por Keiji Inafune durante a década de 80 e lançados originalmente para o Game Boy. O cartuchinho traz uma coleção dos cinco primeiros games do herói para o portátil, colorizados e com visual levemente caprichado. Os puristas, se quiserem, podem ignorar as cores e jogar da maneira original, em preto-e-branco.

Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: Março de 2004

Evo

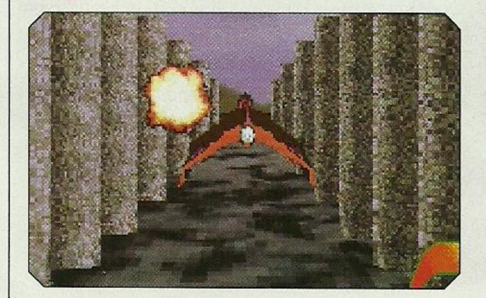
Game de tiro promete revoluções no gênero





A Game Play Studios é uma empresa iniciante no ramo dos games e pretende investir pesado no Game Boy Advance. Seu projeto mais importante, **Evo**, pode ser considerado além de um simples game de tiro. A idéia é similar a do primeiro **Star Fox**, mas sem gráficos poligonais. O game utiliza a capacidade do console de construir cenários usando a geração rápida de Sprites na tela. Isso cria um efeito de falso 3D, bastante parecido com os antigos games para Super NES.
O design de **Evo** é mais elaborado do que o típico esquema "voe e atire em tudo que se mexer". A nave possui um sistema chamado Morph, que permite a ela ganhar novos equipamentos que se acoplam automaticamente, conforme o jogador os encontrar pelo caminho. São mísseis, raios laser, supervelocidade, entre outras armas bacanas. Até o momento, **Evo** está sem produtora, mas a Game Play espera lançá-lo ainda este ano.

Produtora: Não divulgada
Desenvolvimento: Game Play Studios
Gênero: Ação
Lançamento: 2004



Listão de lançamentos 2004

Você pede, a gente faz. A lista dos futuros lançamentos para GameCube e GBA traz também o mês em que o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes dos jogos e podem ser alteradas sem aviso prévio. Nota: os games que apareceram nas listas anteriores e não estão presentes na listagem deste mês tiveram seus lançamentos cancelados ou adiados por suas produtoras.

GameCube

Fevereiro
Bomberman Jetters
Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Freestyle Street Soccer
He-Man: Defender of Grayskull
James Bond 007: Everything or Nothing
Pitfall: The Lost Expedition
Worms 3D

Março
Harvest Moon: A Wonderful Life
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Micro Mayhem
Mission: Impossible: Operation Surma
MVP Baseball 2004
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
Pokémon Colosseum
Road Trip: Arcade
Samurai Jack
Scooby-Doo! Mystery Mayhem
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
World Championship Pool 2004

Abril
Digimon
Rainbow Six 3: Raven Shield

Maio
Digimon Rumble Arena 2
Mega Man Anniversary Collection
Pikmin 2
Shrek 2
The Legend of Zelda: Four Swords
X-Men: Legends

Junho
Spider-Man 2
StarCraft: Ghost

Julho
Tales of Symphonia

Agosto
Zoids: Battle Legends

Outubro
Armada 2: Star Command

Game Boy Advance

Fevereiro
Disney's Aladdin
Mega Man Battle Chip Challenge
Metroid: Zero Mission
Pitfall: The Lost Expedition
R-Type III
Sitting Ducks
Static Shock
Yu-Gi-Oh! World Championship 2004

Março
CT Special Forces 2 Back to Hell
Hardcore Pool
Ice Nine
Little League Baseball
Need for Speed: Porsche Unleashed
Scooby-Doo Two: Monsters Unleashed
Ultimate Card Games
Wade Hixton's Counter Punch

Abril
Bejeweled
River City Ransom EX
Shining Soul II

Maio
Mega Man Mania
Shrek 2

Junho
Duel Masters: Sempi Legends
Spider-Man 2

Setembro
Metal Slug Advance
Mickey's Magical Quest 3
Zoids: Legacy



Mario Kart: Double Dash!!

Saia vitorioso em todas as pistas

Por Eduardo Trivella

A esta altura, você já deve ter lido tudo sobre **Mario Kart: Double Dash!!**, o título mais vendido do GameCube dos últimos tempos. Já estamos falando sobre o game há algumas edições, mas ainda não demos todos os truques e manhas de todas as pistas. Para você, que já leu muito, mas ainda não jogou o suficiente, confira alguns toques para cada circuito. Eles farão a diferença quando você acelerar sozinho ou contra seus amigos. O melhor de tudo: as dicas servem para qualquer personagem que você escolher! Pise fundo!

MUSHROOM CUP

O primeiro torneio é sempre o mais fácil, mas prepara o piloto para os perigos que estão por vir. Com pouco treino dá para garantir o primeiro lugar!



Luigi Circuit

Esta é a primeira e, conseqüentemente, a mais fácil pista do jogo. O circuito de Luigi não exige muito do jogador. A única ameaça é um Chain Chomp guloso logo no começo. Como a pista é em forma de 8, fique esperto com os corredores que chegam na contramão. As faixas-turbo em dois locais da pista e os caminhos alternativos ao lado delas não cheiram nem fedem, portanto, o melhor é jogar o feijão-com-arroz e passar logo para a pista seguinte.



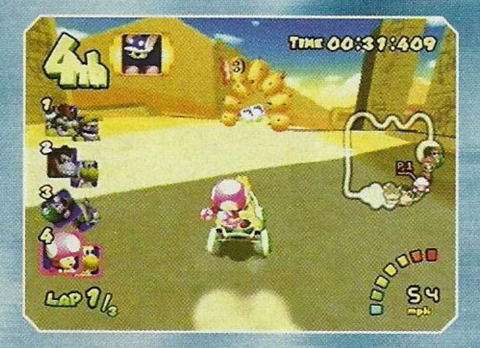
Peach Beach

Praia é um local de relax, por isso esta é outra pista sem maiores perigos. Assim que descer o primeiro trecho, você verá um caminho à esquerda que leva à boca de um túnel, que não leva a lugar algum, mas garante um item duplo. Nesse mesmo local, há uma bifurcação onde o caminho da direita passa no meio de alguns Dune Buds, que perseguem seu carro e o jogam para cima se você chegar muito perto. Fique próximo à parede para passar sem problemas entre eles. Isso também o ajudará a driblar a maré que, de vez em quando, cisma em subir na hora errada. O caminho da esquerda usa uma plataforma de pulo (que contém um item duplo) para passar por uma ilha. E perto da linha de chegada, há mais um item duplo atrás de uma fonte.



Baby Park

Brincadeira de criança, como o título já diz. A pista é oval e não existe nenhum caminho além do percurso normal. Como as coisas não podem ser simples demais, o número de voltas é maior do que nas outras pistas: sete. É a oportunidade ideal para treinar a técnica do mini-turbo nas curvas (segure o botão R e movimente a alavanca rapidamente para a esquerda e para a direita) e para se esbaldar de sacanear os outros com itens. Aqui, a bagunça é realmente generalizada! A chave para a vitória é fazer as curvas bem fechadas.

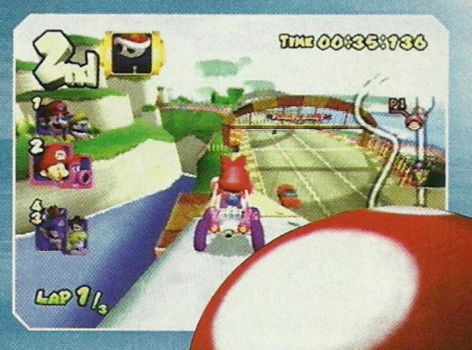


Dry Dry Desert

Não há atalhos no deserto, e para complicar, existem alguns obstáculos. O primeiro deles é um tornado, que pode aparecer em dois lugares diferentes da pista. Como é grandão, é possível avistá-lo de longe e se preparar para não ser levado pelas forças da natureza. Outro problema é o fosso de areia movediça com a planta carnívora. Passe pelas laterais para não ser engolido. Por fim, tome cuidado com os Pokeys (cobrinhas) que entulham a pista. Se tiver olho vivo e reflexos rápidos, dá até para passar no meio deles.

FLOWER CUP

As coisas ficaram mais complicadas, mas não impossíveis. A moleza da Mushroom Cup ficou para trás, mas é possível vencer na Flower Cup sem arrebentar as mãos.



Mushroom Bridge

Cuidado com o tráfego pesado! Logo após a largada, há uma entrada à direita que leva por um túnel falso que contém um item duplo. Se tiver a sorte de conseguir um cogumelo turbo, use-o para subir pelo caminho de areia à direita, logo na saída do primeiro túnel grande. Aliás, na saída desse mesmo túnel, há um pequeno caminho à esquerda, que ajuda a evitar o tráfego da pista.

O último atalho daqui é também o mais difícil de ser utilizado. Se você tiver mãos firmes e controle preciso, experimente passar por cima dos suportes da ponte no final da pista. As várias faixas-turbo garantem muita velocidade e mais um item de lambuja! O problema é errar o traçado e cair na água...



Mario Circuit

Para rimar: não há nenhum atalho na pista do Mario. Para variar, há alguns obstáculos que exigem atenção: fique ligado em dois Chain Chomp, várias plantas-piranha e muitos Goombas espalhados pela pista. Na parte onde estão esses últimos personagens, passe reto pelos canteiros para driblá-los e ganhar alguns segundos preciosos. Ou arremesse cascos neles, para que cogumelos turbo brotem de seus corpos achatados.



Daisy Cruiser

O transatlântico é enorme, mas os caminhos são bem estreitos. No navio da Daisy, não existem obstáculos impostos por inimigos, mas há uma piscina logo depois do primeiro conjunto de degraus e algumas mesas que dançam pelo salão de festas, atrapalhando um pouco o seu banquete. Logo depois desse salão, há uma escotilha aberta por onde você pode cair, pegar um item duplo e ser catapultado por um tubo de ventilação, cortando um bom caminho no processo.



Waluigi Stadium

O novato Waluigi construiu uma boa pista de motocross, mas não quis colocar atalhos nela. O caminho é linear, sem maiores dificuldades. Os únicos detalhes aos quais você deve atentar são os círculos de fogo depois das rampas-turbo e algumas plantas-piranha saindo de dentro de canos horizontais. De resto, é não diminuir a velocidade nunca!

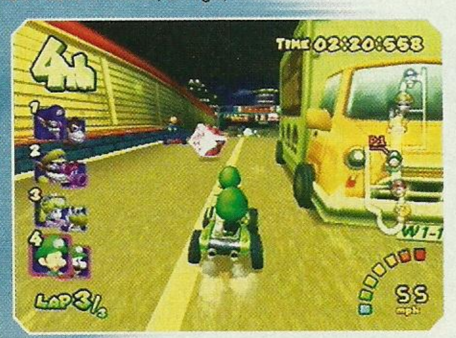
STAR CUP

Aqui não tem moleza! A vitória neste torneio só vem com muita prática, já que a maioria das pistas escondem armadilhas naturais bastante traiçoeiras.



Sherbert Land

As coisas ficaram meio escorregadias para o seu lado. Seu grande inimigo neste percurso é o ambiente: gelo para tudo quanto é lado! Tome bastante cuidado no começo pois, ao menor vacilo, você pode cair em um lago gelado e perder segundos preciosos. Os Shy Guys que estão ali têm a sua desgraça como objetivo!
Os grandes blocos de gelo perto do final também devem ser tratados com cautela, pois com a colisão seu carro perde a velocidade e fica parado por alguns momentos. Estude bem a pista e observe que algumas curvas podem ser feitas de maneira mais eficiente se você utilizar os bancos de neve para pular e cortar caminho. De resto é treino, amigo, muito treino.



Mushroom City

Como sua "prima" Mushroom Bridge, esta pista traz muito tráfego pesado e alguns caminhos alternativos. Na primeira intersecção, é possível seguir à direita ou em frente. Se for para a direita, não há segredos, apenas algumas variações de caminho. Mas se nessa primeira intersecção você seguir em frente, poderá pegar um atalho por um pequeno trecho roxo que traz um item duplo no caminho. Os automóveis não mudam de pista, mas muitos vêm na contramão.
Uma boa estratégia é bater no carro cogumelo para que turbos caiam na pista. Tente também jogar cascos no carro Bob-Omb, para explodi-lo e levar junto seus adversários.



Yoshi Circuit

Yoshi é um dos personagens mais gulosos dos videogames, e como tal, sua pista tem dois atalhos! O lado negativo é que ambos precisam de turbo para serem utilizados. O primeiro é um buraco em uma montanha, que passa por cima de um pequeno abismo, logo após o primeiro par de curvas. O segundo é na saída do primeiro túnel: use o turbo para mergulhar em um espaço na grade de proteção à esquerda da pista e, daí, cair em um túnel que corta um bom trecho da pista.



DK Mountain

Depois de utilizar o canhão e subir até o cume da montanha, não se preocupe com o traçado da pista. Na verdade, é até uma boa se você preferir um caminho off-road para descer mais rápido. Só tome cuidado com algumas curvas que podem jogar os corredores mais afoitos em abismos. Nessas curvas, procure chegar derrapando bem antes de fazê-las, para não correr riscos. Um bom lugar para uma armadilha de bananas é a ponte no final.
O local é bem estreito e se você soltar cascas ali, seus adversários terão dificuldade para passar. Mas lembre que isso também se aplica a você.



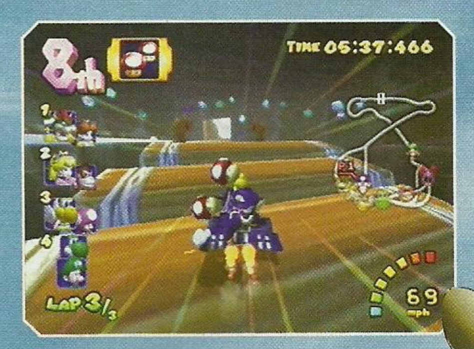
SPECIAL CUP

Se você chegou até aqui, é porque mereceu. Para abrir este modo, você deve terminar a Star Cup em primeiro lugar, na dificuldade 100cc. É o maior desafio do game, e vencê-lo proporcionará prêmios valiosos!



Wario Colosseum

A mais longa pista do game tem apenas duas voltas em vez das costumeiras três. Para atrapalhar a concorrência, solte bananas e itens falsos no final das rampas turbo, assim seus adversários cairão no vazio. Alguns milésimos de segundo podem ser economizados se você usar a rampa para passar por cima do grande abismo redondo. Uma curva extremente longa no meio da pista permite que você derrape por mais de cinco segundos. Aproveite e use a técnica do miniturbo!



Dino Dino Jungle

Preste atenção ao grande dinossauro do começo desta pista. Quando ele levantar as patas, pegue o item duplo debaixo dele. Depois da caverna com cristais nas paredes, há três rotas possíveis pelo conjunto de caminhos de madeira. O mais óbvio e seguro é pelo meio. O da esquerda é um pouco mais rápido, mas também é seguro. Já o da direita exige uma curva fechada e perfeita logo após a saída da caverna. A recompensa para essa última opção são faixas-turbo que dão uma ligeira vantagem no tempo final. O outro atalho da floresta dos dinossauros está na caverna com gêiseres

(desvie deles quando começarem a soltar água), logo na entrada à direita. Você precisará de um turbo para cruzar o abismo que fica ali.



Bowser's Castle

O primeiro perigo do castelo são os Thwomps que caem do teto, mas que podem ser facilmente driblados pelos cantos. Um atalho bastante útil, mas difícil de utilizar, fica logo após os degraus descendentes. Ele é difícil de ser utilizado pois, além da necessidade de um turbo para se cruzar o buraco, é preciso tomar cuidado para não estar no ar justamente quando a estátua do Bowser estiver cuspindo fogo. Se isso acontecer, sua bundinha vai ser chamuscada pela lava. No trecho final, continue pelo traçado normal e não pegue o caminho de rocha: ele deixa o seu kart mais lento.

Rainbow Road

Quem foi que construiu uma pista no céu sem se importar com grades de proteção? Não sabemos a resposta, mas deve ser alguém que gosta de ver os outros sofrerem. Sua maior dificuldade vai ser permanecer na pista, já que existem inúmeros locais onde é possível experimentar uma queda brusca. Na porção com pequenas faixas de turbo, não se preocupe em passar por cima de todas se estiver muito difícil.
E prefira sempre perder alguns segundos desacelerando ou pisando no breque antes de cair da pista. É melhor do que mergulhar no vazio e desperdiçar mais tempo.

E TEM MAIS?

Se você seguir todas as nossas dicas, o resultado será um só: diversas taças douradas para guardar na estante! E não é só isso! Se conseguir terminar a Special Cup em primeiro lugar na dificuldade 150cc, você habilitará a All Cup Tour, que são as quatro copas em uma só. E se terminar em primeiro lugar a All Cup Tour na dificuldade 150cc, abrirá o modo Mirror, que traz todas as pistas do jogo invertidas! Essa é só para mestres de pilotagem!

Para não esquecer

Relembrar dicas nunca é demais. Use nossa estratégia para destravar todos os personagens e karts secretos de Double Dash!!

Toad e Toadette: termine em primeiro lugar a Special Cup na dificuldade 100cc. Eles já vêm com o Toad Kart.
King Boo e Petey Piranha: termine em primeiro lugar a Star Cup no modo Mirror. Eles já vêm com o Kart Piranha Pipes.
Green Fire: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Bloom Coach: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Rattle Buggy: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade 100cc.
Barrel Train: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 150cc.
Toadette Kart: termine a Mushroom Cup em primeiro no modo Mirror.
Bullet Blaster: termine a Special Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Waluigi Racer: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 100cc.
Para Wing: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Turbo Birdo: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 150cc.
Boo Pipes: termine a Special Cup em primeiro no modo Mirror.
Parade Kart: termine a All Cup Tour em primeiro no modo Mirror.



Tela alternativa de "Thanks for Playing": termine em primeiro lugar na All Cup Tour do modo Mirror.
Tela de apresentação alternativa: termine em primeiro lugar na All Cup Tour do modo Mirror.
Habilite fase Luigi's Mansion no modo Battle: termine em primeiro lugar na Mushroom Cup na dificuldade 150cc.
Habilite fase Tilt-A-Kart no modo Battle: termine em primeiro lugar na Flower Cup no modo Mirror.



Mario & Luigi Superstar Saga

A mais engraçada aventura dos irmãos mais bigodudos dos videogames

Por Jefferson Kayo

Mario e Luigi Superstar Saga é um game como há muito tempo não surgia no Game Boy Advance. Ele tem de tudo um pouco: adrenalina, desafio, piadas, muita nostalgia e todos os personagens mais conhecidos do universo dos irmãos bigodudos. Aprecie agora o passo a passo que preparamos para este jogo sensacional!



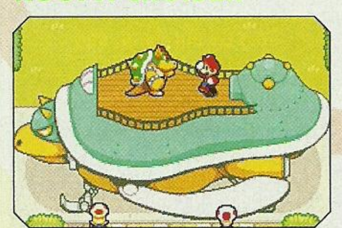
Os movimentos especiais

Mario e Luigi podem executar movimentos especiais, indicados no canto superior direito da tela. Para conversar com as pessoas, basta chegar perto delas. No decorrer do game, você ganhará habilidades como High Jumps e Spin Jumps, entre outras coisas. Para acioná-las, basta selecionar com os botões L e R.

O INÍCIO

Não há muito o que se fazer nesta primeira parte do jogo. Divirta-se com a historinha e derrote o Bowser. Assim que você alcançar o jardim, há algumas coisas a fazer. Para ser bem recompensado, converse com as "pessoas" no local e ajude-as no que puder. Com todas as tarefas feitas, siga para o norte para embarcar no Koopa Cruiser.

KOOPA CRUISER



Está é a área onde se aprende os comandos básicos do jogo. Uma das coisas mais importantes para guardar são os comandos "Bros. Attack". Lembre-se de que o comando de Mario é a seqüência de botões A, B, A, enquanto o de Luigi é B, A, B. Quanto mais lentamente você os fizer durante a batalha, mais BP (Bros. Points) gastará, e menos danos causará. Quando você tiver que tirar fotos para o passaporte, use os direcionais exatamente como eles o proibiram de fazer. Assim, seu personagem terá um rosto único na foto! Ao alcançar o deck do Koopa Cruiser, salve seu progresso e prepare-se para a batalha contra Fawful.

Fawful
EXP: desconhecido / MOEDAS: desconhecido /
ITENS: desconhecido

Ele dispara bolas verdes explosivas que podem ser evitadas com saltos. Após sua "vitória", Fawful destruirá o Koopa Cruiser e você cairá em...

STARDUST FIELDS

Vá para a esquerda e salve seu jogo. Continue na mesma direção até se encontrar com os irmãos Hammer Bros. Você precisará passar por um minigame, o Border Jump, para continuar.



Assim que você passar pela sala do Border Jump, um dos Hammer Bros. entregará a você um mapa do reino de Beanbean. Agora, siga até o cano à sua frente. Os canos verdes são Warp Zones, que o ajudam a trafegar pelo reino de uma maneira mais rápida. Este é o #1 Stardust Field Pipe. Volte para o cano e atravesse o campo de armadilhas. Saia pela direita na ponte e depois siga ao sul para a próxima tela. Ali existem plataformas inalcançáveis e alguns inimigos. Derrote-os e continue para o sul. Siga pela esquerda após a ponte.
Salve seu jogo e pule para a plataforma com o símbolo da estrela. Você verá o Bowser preso em um canhão e o chefe da fase (Tolstar), que só libertará o monstro se você entregar 200 moedas. Saia pela ponte em busca da grana. Juntar as moedas é facílimo. No meio do caminho, você encontrará uma placa com os dizeres "Stardust Fields Area 64". Converse com os militares para aprender os movimentos High Jump e o Spin Jump. Preste atenção ao tutorial e passe pelo

teste para continuar em frente. Voltando à tela anterior, você precisa alcançar uma bandeirinha utilizando as novas técnicas de High Jump e Spin. Divirta-se. Continue para reencontrar o General e o Sargento Starshade, que agora ensinarão a você os comandos de Bros. Atack. Após o treinamento, saia pela esquerda. Para alcançar a quantia de 200, siga nessa mesma direção e continue em busca dos blocos que contêm moedas. Quando você alcançar esse valor, siga em direção ao monstro e prepare-se para a luta.

Tolstar
EXP: 30 / ITEM: 1UP-MUSHROOMS

Após destruí-lo, siga para o norte, salve seu jogo e entre na caverna.

HOOHOO VILLAGE E HOHOO MOUNTAIN

Siga para o sul e tente a saída à esquerda da tela. Você será abordado por soldados do Beanbean Castle. Após uma pequena série de mal-entendidos, vá para a esquerda. Na próxima tela, siga pela saída mais abaixo e à esquerda e entre na casa. Algumas coisas desse local só poderão ser mexidas mais adiante, então, não se preocupe com isso agora. Pegue os blocos e vá pelo caminho de cima. Converse com todos os cidadãos da vila. Siga pela esquerda e salve seu jogo antes de prosseguir. Agora, converse com mais alguns habitantes e não deixe de passar pela casa dos Hammer Bros. Continue para esquerda até assistir a uma cena com Fawful. Ele deixará uma estátua no caminho que impedirá seu progresso por ali. Volte, salve seu jogo e siga pelo caminho superior. Ignore a entrada da caverna, por enquanto.



Você encontrará uma ponte que ainda não foi restaurada. Vá para a direita e entre na casa. Os Hammer Bros. estarão ali novamente. Converse com eles e aceite a tarefa de buscar o mineral no topo da montanha. Quando você sair da casa, a ponte já deverá estar consertada. Caso não esteja, verifique se você assistiu mesmo à cena com Fawful, conversou com todos os habitantes e visitou os Hammer Bros.
Você está agora em Hoohoo Mountain. Siga para a esquerda (usando os degraus) e continue escalando. Em um determinado momento, você encontrará um pequeno furacão que o auxiliará em seus Spin Jumps. O obstáculo seguinte é um pilar de fogo que impedirá o seu caminho. Procure por uma fonte de água que se localiza bem próximo ao local do pilar. Coloque o Mario em frente à fonte, para que ele se encha de água. Leve-o até o pilar e use o Luigi para pular sobre sua cabeça e o transformar em um hidrante ambulante. Repita a operação todas as vezes que você se deparar com um desses pilares. Mais tarde, uma estátua com um rosto surgirá no seu caminho. Antes de conversar com ela, salve seu jogo, pois você jogará um minigame para, logo em seguida, enfrentar o chefe de fase.

Hoohooros
EXP: 30 / MOEDAS: 24 / ITEM: 1UP-MUSHROOMS

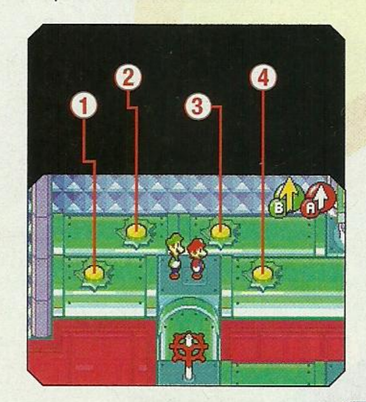
Continue seu caminho, utilizado as habilidades de armazenamento de água do Mario, até alcançar o cume da montanha. Se quiser olhar pelo telescópio quando passar por ele, fique à vontade. Salve seu jogo e prepare-se para mais um duelo.

Dragohoho
EXP: 50 / MOEDAS: 34 / ITEM: SUPER MUSHROOMS

Após derrotá-lo, desça a montanha pelo lado esquerdo e entre na casa dos Hammer Bros. Você receberá o martelo, que será muito útil daqui em diante. Com ele, você pode bater em monstros e também quebrar algumas rochas.
Saia da casa e siga para a direita (ignore a caverna por enquanto). Quebre a estátua que Fawful deixou no caminho com o martelo. Use a fonte para encher o Mario de água e apague o fogo das rochas, para quebrá-las logo em seguida. Ao chegar a uma casinha, você passará por mais um minigame de carrinhos de mina.
Após a brincadeira, você encontrará uma tela diferente da de quando você entrou na casa antes. Use seu novo martelo para esmagar as rochas e siga para o Beanbean Castle.

BEANBEAN CASTLE

Cuidado nesta área. Existem inimigos que você não será capaz de derrotar, porque fazem parte de um momento mais avançado do jogo. Mantenha-se na trilha até alcançar a ponte que leva ao castelo. Chegando à cidade, surpresa: ela está toda destruída. Passe nas lojinhas caso queira comprar alguma coisa para seu estoque.
Entre no castelo e siga para a esquerda. Você encontrará um garoto deitado no chão. Fale com ele para ser enviado aos esgotos do castelo para uma missão.
É só tampar os buracos para a água voltar a escorrer. Eventualmente, você encontrará um cilindro para girar. Use o Spin Attack e continue em frente.
Na última parte, há quatro pinos dispostos desta maneira:



Martele-os na seguinte ordem: 2, 1, 3 e 4. Salve seu jogo antes de enfrentar a Queen Bean.

Queen Bean
EXP: 160 / MOEDAS: 16 / ITEM: 1UP SUPERS

Você não pode acertar a cabeça dela. Use os pulos para acertar seus braços e marretadas para mandá-la para longe. Quando os dois braços estiverem "murchos", sua coroa cairá. É hora de acertar pulos em sua cabeça. É fácil se esquivar de seus ataques.
Após a vitória, você deve buscar uma erva para curar a rainha. Siga para Chucklehuck Woods.

CHUCKLEHUCK WOODS

Chucklehuck Woods se localiza a sudoeste de Beanbean Castle. Para chegar lá, você deverá passar pelo Chateau de Chucklehuck. Ao alcançar a saída do castelo, um garotinho entregará um item a você.



Para encontrar a saída da primeira parte, é preciso passar por baixo de alguns barris. Passe para a direita e entre no primeiro espaço que encontrar. Agora, siga para o norte até onde for possível, depois para a direita e para o norte. Você aparecerá em um buraco. Agora, vá para a esquerda, para o sul e para a esquerda, até ficar visível novamente. Em seguida, vá para o sul, para o oeste, norte, oeste e norte. Agora, vá para nordeste e para a direita até parar. Para terminar, suba para o norte e siga para a esquerda, sul, leste, sul, oeste e saia pelos barris pelo lado sul. Persiga o infeliz que seguiu você por cima dos barris para enfrentá-lo na outra sala.

Rookie e Popple

EXP: 160 / MOEDAS: 64 / ITENS: GREEN PEPPER, 1UP-MUSHROOMS

Derrote Popple primeiro, senão ele fugirá e você ficará sem receber o total de pontos de experiência.

Você aprenderá novas técnicas de "encolhimento" e "aterramento". Com o Luigi, você encolhe o Mario. Com o Mario, você põe Luigi debaixo da terra, fazendo o encontrar tesouros (lembra-se das marcas "X" no chão? Coloque Luigi debaixo da terra para ganhar feijões). Você deverá usar essas técnicas para passar por portões fechados ou coisas parecidas. Após o Chateau, você alcançará a floresta.



Aqui, quase não há novidades – apenas uma nova habilidade para o Luigi. Coloque-o debaixo da terra e, em seguida, suba para a superfície debaixo de um barril, fazendo o personagem ficar dentro dele. Isso será útil em uma parte da fase onde você deve alcançar um botão na parede. Escolha a função de subir no barril com Mario e, em seguida, aperte o botão. Para sair, aperte o botão de ação.
No final da fase, você encontrará Chuckleroot, o protetor da floresta. Ele pedirá a você três frutos Chuckola, todos muito simples de pegar. Dois estão à esquerda e um à direita. Um dos frutos da esquerda contém o chefe da fase.

Wiggler

EXP: 120 / MOEDAS: 0 / ITEM: SUPER MUSHROOMS
Você deve pular em todas as partes de seu corpo até ele ficar amarelo. Só aí você poderá acertá-lo para causar dano.

Depois de alcançar todas as frutas, prossiga. Você entrará em uma caverna e encontrará um velho contador de piadas. Está na hora de enfrentar o chefe de fase.

Chuckolator

EXP: 260 / MOEDAS: 0 / ITEM: 1UP MUSHROOMS

Bubles se irritará, porque você derrotou sua criação. Ele destruirá o chão da caverna, fazendo você cair em um buraco. No controle de Luigi, siga o caminho por onde caem os barris, tomando cuidado para não esbarrar em nenhum (coisa simples para quem jogou **Donkey Kong**). Feito isso, você será transportado para o castelo.

MINI-QUESTS

Depois de sair do castelo, pegue a saída à esquerda do Save Point. Se quiser, é hora de cumprir alguns objetivos extras. Não se esqueça de seguir para o local dos canos e entrar em um dos tubos verdes, para abrir mais um Warp no mapa do jogo. Em uma das missões, você deve conversar com um velhinho no canto direito da cidade, à esquerda. Ele dirá a você para procurar as Beanstones. Para isso, encolha o Mario. Quando você passar perto de alguma Beanstone, uma exclamação aparecerá sobre sua cabeça.
Os locais são os seguintes:

Na parte oeste da cidade:
1. A alguns passos da loja de calças/acessórios.
2. No meio do arco de enfeite, à esquerda da loja de calças/acessórios.
3. A alguns passos da saída da ponte, à esquerda.
4. Na frente do arco mais ao sul, no meio dessa área.
5. Perto do arco quebrado, ao norte dessa área.

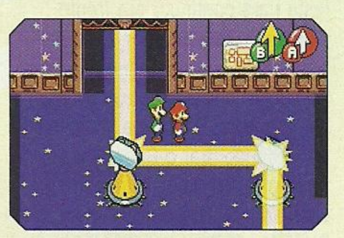
No leste da cidade:
6. Perto da escadaria, na parte noroeste da área.
7. A um passo para a direita da área, mais ao sudoeste da cidade.
8. Próximo à parte sul da cidade (um poste de iluminação e uma casa são visíveis).
9. À direita da loja de cogumelos.
10. Na parte mais ao norte da cidade, próximo à casa de duas portas.

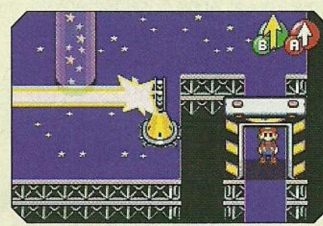
Feito isso, converse novamente com o homem para ganhar uma excelente recompensa. Você pode passar no Starbeans Cafe e usar alguns desses feijões para criar bebidas exóticas e ganhar alguns status permanentes.
No último dos objetivos extras, você deve conversar com uma pessoa ao sul da parte leste da cidade, para receber a missão de recuperar seus Beanlets (uma espécie de cão-feijão). Eles são grandes e fáceis de serem encontrados. Feito isso, é hora de ir para Hooniversity.

HOONIVERSITY

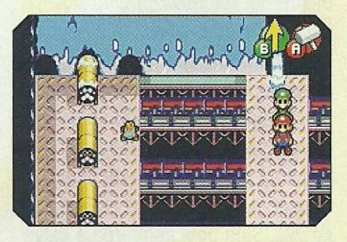
Pegue a saída da parte leste da cidade e siga para a Hooniversity. Ela se localiza ao sul do castelo. Chegando lá, você encontrará um batalhão de pessoas fugindo do local. Não se preocupe com isso. Siga seu caminho até estar em uma sala azul escura e toda estrelada. Não se preocupe com os espelhos gigantes da tela, por enquanto. Siga seu caminho até encontrar uma placa com os dizeres "Generator Service Room" e "Sum Room". Você precisa mudar a cor das estátuas de acordo com a ordem da placa que você leu na sala anterior.





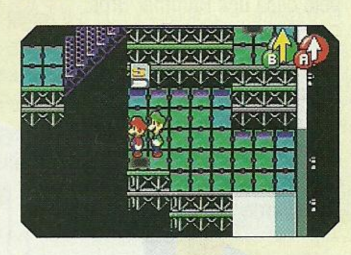


Isso fará com que a porta da Sum Room se abra e liberte um feixe de luz. Agora, você deve ajustar os espelhos para que o feixe alcance a sala azulada do começo da fase. Entrando na sala recém-aberta pelo feixe de luz, você encontrará lugares para encher o Mario de água. Use o martelo para atirar bolas de água que empurrarão alguns ratos biônicos. Isso fará funcionar algumas portas que estavam quebradas. Depois de passar por isso, você lutará contra Cackletta.



Cackletta

EXP: 900 / MOEDAS: 300 / ITEM: 1-UP SUPERS

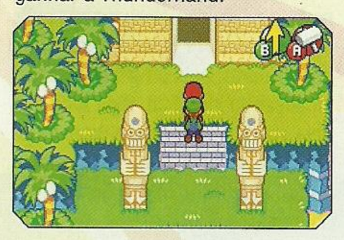


Agora, você está no subsolo da Hooniversity, atrás da Beanstar. Use o Mario cheio de água para atirar bolhas nos ratos mecânicos e acionar as portas. Na seqüência, é hora de enfrentar Rookie e Popple.

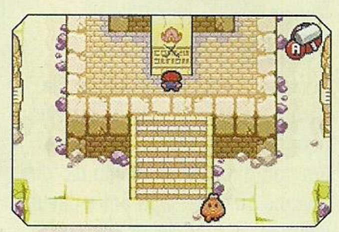
Rookie e Popple
EXP: 300 / MOEDAS: 66 / ITENS: 1-UP MUSHROOMS, 1RED PEPPER

OHO OASIS / OHO JEE ISLAND

A Beanstar será dividida em quatro partes, e você deverá achar todas elas. Antes disso, você deve se preparar. Aqui em Oho Jee Island, você encontrará uma habilidade essencial para prosseguir. Converse com os habitantes e escute as fitas de rádio localizadas na ilha. Entre no templo ao norte e siga até se encontrar com o espírito do templo. Converse com ele e, em seguida, coloque a mão na bola de energia para ganhar a Thunderhand.



Agora, Luigi pode soltar raios com as mãos! Ao sair do templo, repita a operação com o Mario e siga para o templo à direita de onde você chegou. Você ganhará a Firebrand. Mario pode soltar Fireballs! Com essas novas habilidades, é possível abrir certos caminhos que antes não seria possível. Fique de olho! Use essas novas habilidades para acender o pequeno buraco no palanque, em frente ao templo do fogo. Use o Luigi para acender a bola azul logo ao lado: o caminho se abrirá. Siga pelo cano amarelo logo adiante.



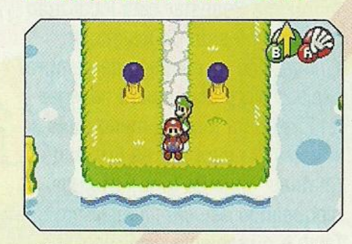
OHO OCEAN

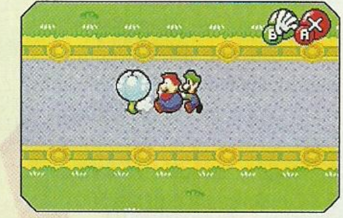
Para nadar, deixe Mario e Luigi com suas habilidades de pulo normais. Não há grandes dificuldades por aqui, então siga até encontrar um muro e vários locais que podem ser acesos com a habilidade Firebrand.



A ordem que você deve acendê-los, caso não tenha memorizado, é 1, 4, 3, 5 e 2 (da esquerda para a direita). Siga até encontrar novamente um cano amarelo para sair de Oho Ocean. Você se encontrará novamente com Prince Peasley, que dirá para você ir até Beanbean Airport. Tente ir ao aeroporto pelo lado leste da cidade Beanbean, e aproveite para fazer umas comprinhas por lá. Se passar por uma placa com os dizeres "Studio of Harhal, Fashion Genius", memorize o local. Você deverá voltar ali em breve.

BEANBEAN AIRPORT





Use a habilidade de Luigi para acionar as duas bolas de cristal azuis e siga pelo novo caminho, para encontrar o aeroporto. Chegando lá, você descobrirá que plantas-piranha tomaram conta da pista. Não lute contra elas do modo convencional. Use Mario para armazenar água e cuspa nas plantas. Use também o Thunderhand de Luigi para disparar água nas plantas. Depois, use a mesma habilidade para mandar rajadas elétricas para a raiz. Isso fará com que ela seja destruída por completo. Destruídas todas as plantas, é hora de enfrentar a mãe de todas elas.

Mom Piranha
EXP: 200 / MOEDAS: 0 / ITEM: SPINY BADGE A

Após a luta, algumas descobertas vão abalar seu coração. Mas não perca a calma, pois o final ainda está longe. Antes de ir atrás dos pedaços da Beanstar, você precisa fazer um Upgrade em seu martelo. Saia da cidade pela ponte a leste e siga até encontrar cristais azuis que podem ser energizados pelo Thunderhand de Luigi. Logo em seguida, entre na caverna para encontrar os Hammer Bros. Eles farão o Upgrade de graça. Agora, você pode esmagar um outro tipo de rocha. Para alcançar Tehee Valley, você deve sair da caverna e seguir para o norte do portão que você abriu. Há uma rocha que antes era inquebrável, mas agora não é mais. Esmague-a e entre para escoltar a princesa.

TEHEE VALLEY E LITTLE FUNGITOWN

Esta parte do jogo é um pouco cansativa: você precisa escoltar a princesa pelo deserto e não perdê-la de vista, caso contrário, ela será capturada e você deverá começar de novo. Lembre-se de que você pode conversar com ela e mudar a sua direção. Sua maior preocupação aqui é com a velocidade. Seja rápido para abrir as portas e não a perca de vista. Passando essa fase, é hora de derrotar outro chefe.

Trunkle
EXP: 500 / MOEDAS: 188 / ITENS: 1-UP MUSHROOMS, SUPER NUTS, LUCKY BROS

O Luck Bros é um item raro, e ele só será derrubado se você possuir o Game Boy Horror SP, que se consegue tomando alguns dos cafés especiais do Starbean Cafe. Repare que quando o chefe ficar pequeno, o verdadeiro é aquele que tiver uma bolinha na boca.

LITTLE FUNGITOWN

Explore um pouco a área, conversando com todos que encontrar. Quando estiver pronto, vá à embaixada falar com a princesa. Ela dirá a você para ir ao Arcade, para se divertir um pouco. Entre e jogue mais um minigame. Batendo o recorde, você ganhará um cogumelo raro. Mario comerá e ficará doente. Luigi entrará em pânico e não conseguirá fazer nenhum movimento especial.



Você deve levá-lo para a casa do hipnotizador, que se localiza ao sul da embaixada. Ele fará o Luigi pensar ser o Mario. Assim, você poderá buscar o antídoto em Guffawa Ruins.

GUFFAWA RUINS

Saia de Little Fungitown pelo mesmo caminho que você entrou. Chegando a Guffawa Ruins, atravesse os obstáculos de plataformas (use as habilidades já conhecidas para atravessá-los) para chegar ao temido monstro da caverna. O desafio se revela um minigame bem simples. Pegue o antídoto e volte para Fungitown.

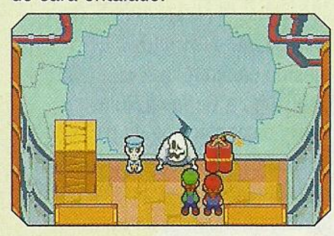


Surpresa: a princesa foi seqüestrada por um ser chamado Bowletta. Dê o antídoto ao Mario e siga para o Beanbean Castle.

Chegou a hora de ir atrás dos pedaços da Beanstar.

BEANSTAR

Primeiro pedaço da Beanstar
Siga para Tehee Valley. Desta vez, use a saída ao sudeste da tela. Continue à direita e siga até se deparar com um navio. O primeiro pedaço da Beanstar estará ali, bem ao seu alcance.
Alguns marinheiros-caveira levaram um dos pedaços para dentro do navio S.S. Chuckola. Você deve embarcar e seguir até o piso inferior do navio para buscar o pedaço. Ali, um dos marinheiros dirá que você precisa de um passe para ir adiante. Suba alguns andares e assista à cena animada. Uma pessoa oferecerá um emprego a você. Aceite e participe de um minigame. Após concluí-lo, você ganhará o passe para o porão. Chegando lá, você encontrará um marinheiro preso na fuselagem do navio. O outro marinheiro dirá que a Beanstar é sua se você ajudá-lo a sair dali. Você deve voltar até o piso onde se encontra o capitão e bater em uma parte diferente do piso. Uma dinamite cairá no local do cara entalado.



Faça o Mario acender o pavio com a Firebrand e pronto! Você destruirá o navio e acabará em alto-mar! E a Beanstar continua a fugir de suas mãos... você voltou para Oho Ocean novamente. O objetivo agora é chegar a Gwarhar Lagoon. Nada muito complicado.

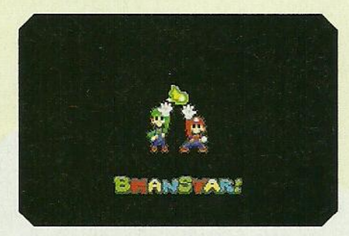
GWAHAR LAGOON

Chegando lá, você presenciará uma conversa sobre "algo brilhante que caiu do céu". Siga as criaturas até uma tartaruga impedir o seu caminho. Vá para o norte e entre na clínica de relaxamento. Aceite pagar 200 moedas para uma massagem. Após um pequeno desafio, você será presenteado com duas novas habilidades: o "Dash" do Mario e a habilidade de andar de costas do Luigi. Use o Dash para derrubar as tartarugas e continue seu caminho pela Gwahar Lagoon. Para mover as estátuas Boo, use a habilidade de Luigi: empurre-as de costas para que não desapareçam. O líder do local é um caranguejo. Quando ele se esconder, use a habilidade de fogo de Mario para arrancá-lo da toca.

Hermie III
EXP: 450 / MOEDAS: 80 / ITEM: LUCKY RIBBON



Venceu? Finalmente o primeiro pedaço da Beanstar é seu!



Segundo pedaço da Beanstar
A segunda parte da Beanstar é muito simples de se obter. Lembra-se do "Fashion Artist"? É hora de visitá-lo. Chegando ao local da placa, você verá os novos dizeres "Now, hiring: Splart assistant. Pay: A Strange Bean-like thing that fell from the sky". Agora, basta conversar com ele e vencer no minigame para ganhar o segundo pedaço.



Terceiro pedaço da Beanstar
O terceiro pedaço está localizado ao norte de Beanbean Castle. Encontre uma placa que indica o Yoshi's Theater. A partir dele, continue para o norte, depois para a direita. Chegando, converse com a pessoa que está com a Beanstar. Ela dirá que só lhe entregará o pedaço depois que você entregar todos os sete diferentes tipos de ovos do Yoshi. Dentro do Theater, existem sete diferentes Yoshis e uma pessoa que pode explicar como realizar essa tarefa. Ele é o arquiteto e está no palco. Os locais dos ovos estarão marcados em seu mapa. Não existem dificuldades maiores, nem desafios nunca vistos. É coisa simples. Feito isso, o terceiro pedaço da Beanstar é seu.



Quarto pedaço da Beanstar
A próxima Beanstar está localizado nos arredores de Chucklehuck Woods. Não se esqueça de sempre usar os Warp Zones para navegar de local para local. É muito mais simples. Vá para a área próximo ao Chateau, onde há uma tartaruga bloqueando seu caminho. Use o Dash e o problema está resolvido. Você entrará na área dos Winkle. O primeiro que você encontrar não deixará você continuar seu caminho, porque você é um estrangeiro. Você deve arrumar outra forma de prosseguir: vá para o Winkle Coliseum e gaste 500 moedas para participar de um minigame. Depois de vencer, você receberá o Winkle Card, e poderá atravessar a "fronteira". Popple aparecerá novamente.

POPPLE

EXP: 600 / MOEDAS: 121 / ITEM: desconhecido

Após a luta, Popple fugirá e você, finalmente, irá recuperar as quatro partes do Beanstar. Vá direto para o castelo e entre na sala do trono. Após a conversa, pague a aposta do Prince Peasley, que equivale a 99 Bean Coins. Antes de ir para Joke's End, faça o último upgrade em seu martelo. Vá para a casa dos Hammer Bros. (no mesmo local do segundo upgrade) para melhorar sua arma mais uma vez.
Vá para a costa de Beanbeantown e prepare-se para surfar. Quebre a pedra negra que bloqueia seu caminho e converse com a pessoa que está ali. Ela dirá que você precisa de uma prancha para continuar o caminho. Luigi poderá quebrar esse galho para você. Continue surfando para as direções norte e nordeste até encontrar uma ilha que tem um porta-moedas. Vá para o norte mais uma vez para alcançar Joker's End. Siga a pé pela ilha até encontrar o Warp Pipe que leva ao local. Feito isso, volte a surfar. Procure uma ilha bem pequena com um homem-feijão sobre ela. É hora de realizar mais um minigame.
Após finalizar essa parte, tenha certeza de ter todos os Warp Zones à sua disposição para realizar algumas jornadas opcionais.
Com todos os Upgrades do martelo, você pode visitar áreas que não puderam ser visitadas antes por causa das pedras negras. Visite todos os lugares em que você não conseguiu prosseguir para ganhar alguns itens interessantes. Leve todos os feijões para Starbean Cafe e tente experimentar todos os drinks antes de ir para Joke's End.

JOKER'S END

Aqui, você enfrentará Jojora. Ela dará a você uma série de puzzles bem fáceis de serem resolvidos. Em determinado momento da fase, Mario e Luigi se separam e devem sincronizar suas ações para conseguir atravessar o desafio. Você só precisa apertar o botão Start toda vez que quiser mudar de

jogador. Ao chegar no quarto de Jojora, escolha um amigo dela para participar da luta.

Jojora (e seu amigo)

EXP: 800 / MOEDAS: 180 / ITEM: SLEDGE HEART

Depois da luta, Jojora fugirá.



Acione as chamas para a porta abrir. Você se encontrará de novo com Fawful. Após algumas negociações, ele tomará a sua Beanstar. Haverá uma série de desentendimentos, que levará Bowletta a confundir a princesa com o Luigi. Você terá controle de Luigi dentro do recém-construído Koopa Cruiser. Passeie por ele para realizar uma fuga espetacular com Prince Peasley. Vocês aterrissarão em Teehee Valley. Agora você se encontrará com Mario, a Princesa Cogumelo e Toadsworth. Mas, infelizmente, cairá no subsolo dessa área. Use o Mario para resgatá-lo e prepare-se para enfrentar Popple mais uma vez.

Popple

EXP: 1400 / MOEDAS: 594 / ITENS: GOLD MUSHROOMS, 5x RED PEPPERS



Ao visitar o Beanbean Castle, você encontrará a cidade totalmente destruída. Passe na loja de itens e compre tudo o que quiser. Faça o mesmo em Little Fungitown. Quando você conversar com Blablanadon, ele lhe oferecerá uma carona para o Bowser Castle. Aceite somente se estiver pronto. Você poderá voltar ali sempre que quiser.

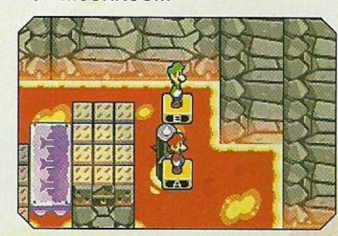


BOWSER CASTLE

Se quiser sair da fase a qualquer momento do jogo, é só conversar com Blablanadon na entrada do castelo. A primeira sala é o lar de Iggy Koopa. O objetivo é passar pelas plataformas sem cair. Se isso acontecer, use a Boo Statue para retornar às plataformas.

Iggy Koopa

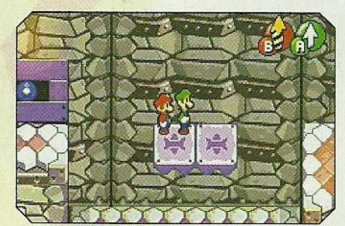
EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITEM: 1UP MUSHROOM



A próxima área pertence a Morton Koopa Jr. Passe por espinhos no chão e blocos amarelos móveis, assim como você fez em Stardust Field. Fácil!

Morton Koopa Jr.

EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITEM: BOWSER FIST



Agora é a vez de usar as habilidades de Spin e High Jump de Mario e Luigi para enfrentar mais um filho de Bowser. Não se esqueça de utilizar a ajuda dos minifuracões para seus Spin Jumps se tornarem mais eficientes.



Lemmy Koopa

EXP:800 / MOEDAS: 102 / ITEM: GREEN PEPPER

Use a fonte para encher o Mario de água e, em seguida, apague o rastro de fogo deixado pelo vilão. Continue indo para a próxima fase. Nessa parte, use as habilidades de hidrante do Mario para encarar alguns quebra-cabeças de eletricidade, assim como você fez na Hooniversity.

Ludwig Von Koopa

EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITEM: RED PEPPERS

Agora os irmãos se separam. Resolva os quebra-cabeças de forma separada e tudo correrá bem. Em determinado momento da fase, algo nostálgico acontecerá... aproveite!

Roy Koopa

EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITEM: BOWSER FANG

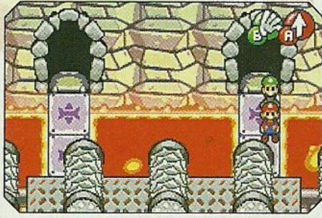
A partir de agora, cuidado com o tempo que se leva para derrotar cada Koopa. Há uma bomba-relógio acionada. Se ela explodir, é Game Over para você!

Agora, use suas habilidades para se esconder embaixo da terra e se vestir de barril para alcançar certos dispositivos. Use também o Sidestep de Luigi para prosseguir.

Wendy O. Koopa

EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITENS: desconhecido

Enfim, a última parte! Chegou a hora de enfrentar o último filho de Bowser. Use as habilidades de Dash e o minimario para atravessar mais essa.



Larry Koopa

EXP: 800 / MOEDAS: 99 / ITEM: 1UP-MUSHROOM

Prepare-se para uma seqüência de chefes!

Fawful

EXP: 1500 / MOEDAS: 365 / ITEM: 1UP-SUPER

Bowletta



EXP: desconhecido / MOEDAS: desconhecido / ITEM: desconhecido

E agora, o verdadeiro chefe do game: Cackletta!

Cackletta

EXP: desconhecido / MOEDAS: desconhecido / ITEM: desconhecido

Você precisa fugir do castelo. Ponha o Luigi embaixo da terra e use o barril como apoio. Feito isso, é só apreciar o merecido final. Você venceu!



The Game Designers Studio
SQUARE ENIX

quem é você?



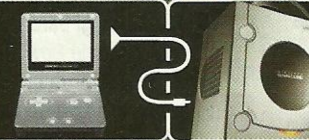
Embarque em uma jornada de proporções épicas para reunir as preciosas gotas de mirra. Cuidado! Incontáveis desafios entrarão no caminho de sua caravana. Enfrente-os sozinho, ou, pela primeira vez na história, lute simultaneamente ao lado de seus amigos, conectando quatro consoles Game Boy Advance. Final Fantasy: Crystal Chronicles. Só para Nintendo GameCube.



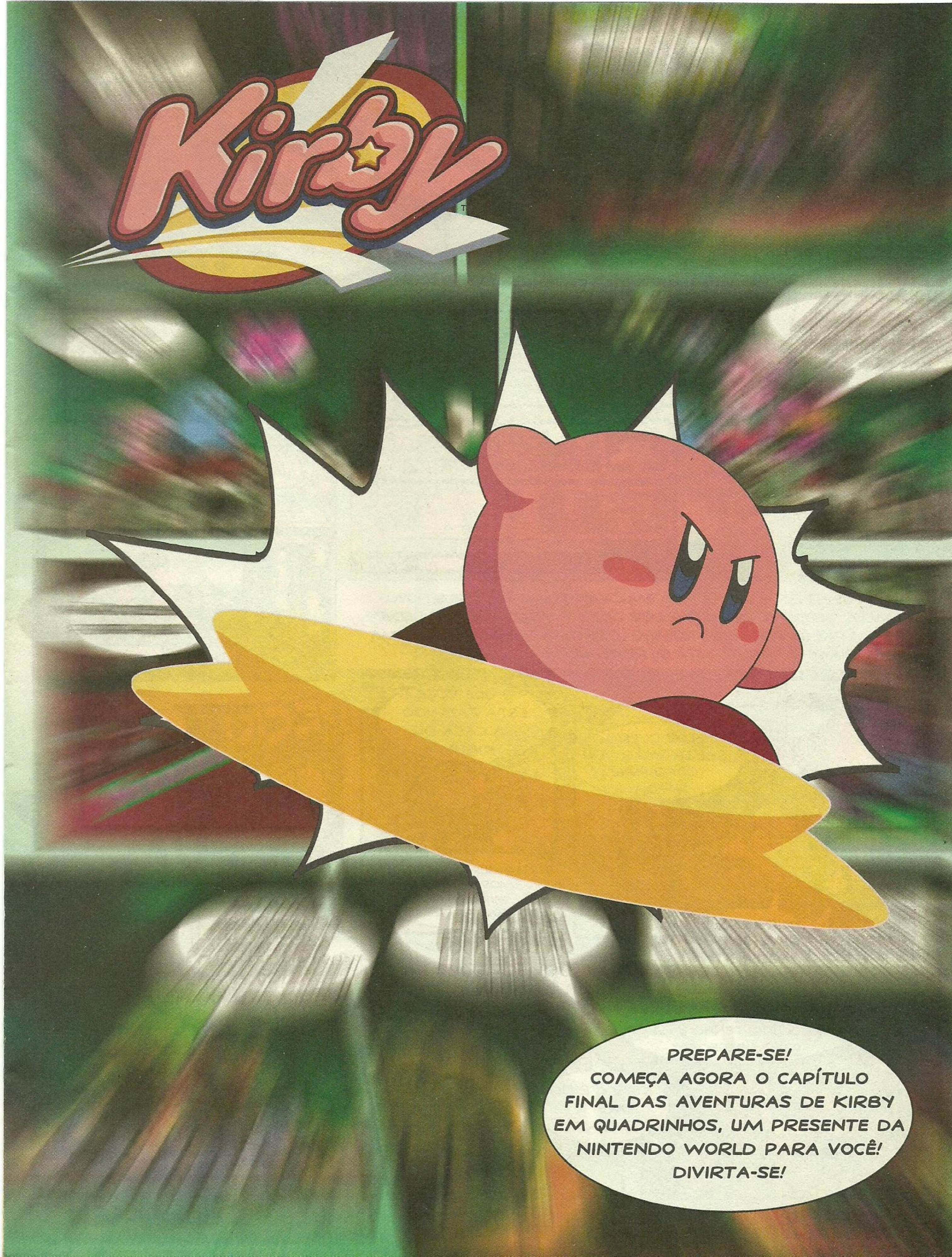




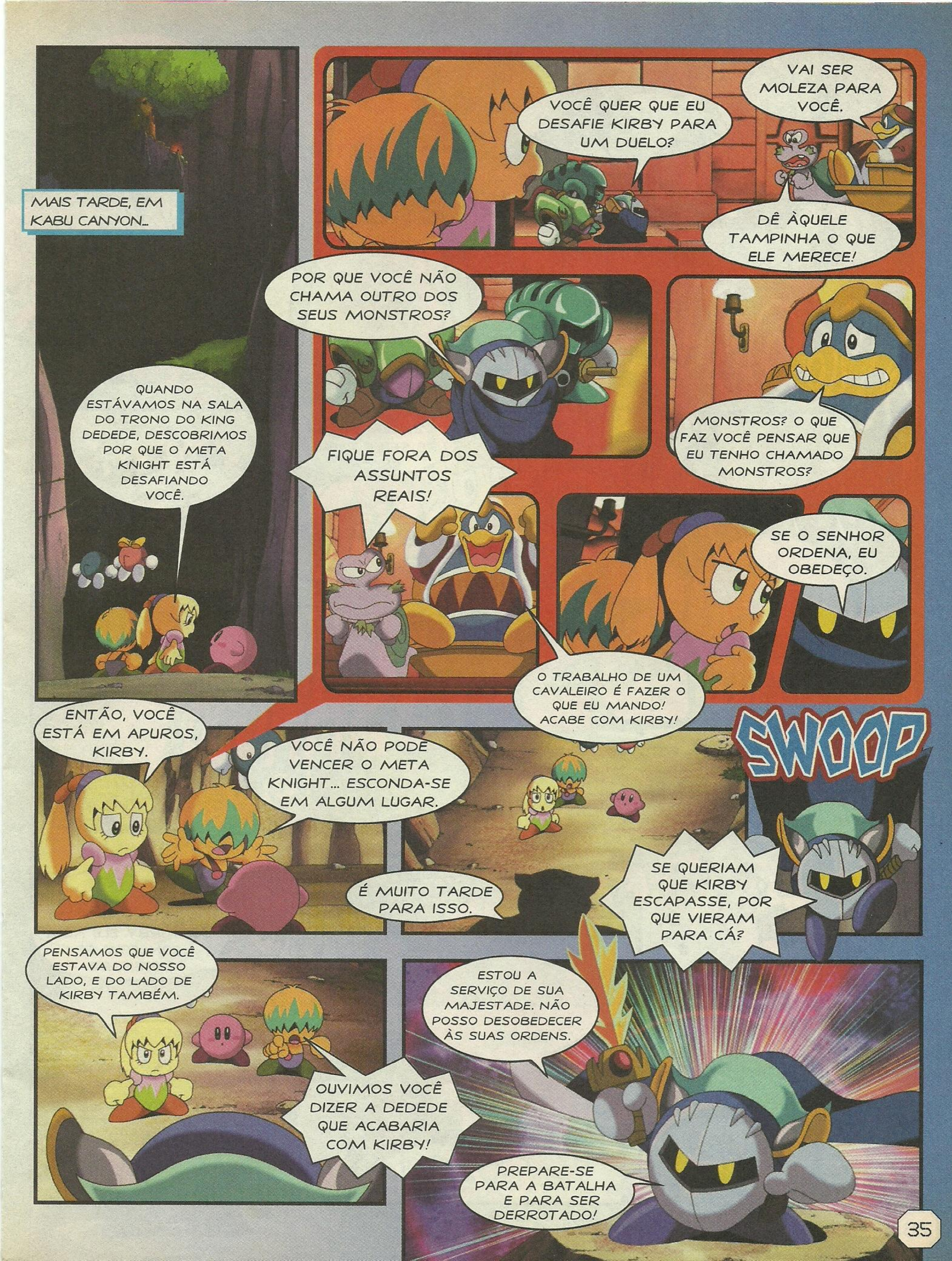







Kirby
PREPARE-SE!
COMEÇA AGORA O CAPÍTULO FINAL DAS AVENTURAS DE KIRBY EM QUADRINHOS, UM PRESENTE DA NINTENDO WORLD PARA VOCÊ!
DIVIRTA-SE!


Episódio 3:
O duelo de Kirby
Kirby™
O fenômeno Kirby não pára de crescer! Não deixe de conferir o herói cor-de-rosa detonar os monstros mais esquisitos no canal Fox Kids!
Não perca nada! Visite o site kirbykirbykirby.com [em inglês], para saber tudo sobre as aventuras e notícias de Kirby e seus amigos.
CARTOON
WARPSTUFF
KIRBY SE AJUSTOU BEM À VIDA EM CAPPY TOWN COM SEUS NOVOS AMIGOS, DEPOIS DE DERROTAR DOIS DOS MONSTROS DE KING DEDEDE. MAS A PAZ DO PODEROSO ROSADO LOGO SERÁ QUEBRADA, POIS UMA SOMBRIA CONSPIRAÇÃO ESTÁ SE REVELANDO.
KNOCK
KNOCK
NÃO QUERO SABER! NÃO VOU COMPRAR NADA!
KIRBY! ELE DEVE ESTAR DORMINDO...
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO NA CASA DO KIRBY?
SEU AMIGUINHO ROSA E EU FIZEMOS UMA TROCA: ELE SE MUDOU PARA A MINHA ÁRVORE.
PECK!
ACORDE, VOCÊ TEM COMPANHIA!
AÍ ESTÁ O SUJEITO QUE EU PROCURO. TENHO UMA CARTA ESPECIAL...
KIRBY, É DO META KNIGHT...
"HONORÁVEL KIRBY," ESCREVE ELE. "COMO COLEGA CAVALEIRO ESTELAR, VENHO POR MEIO DESTA SOLICITAR UMA BATALHA COM VOCÊ."
POR QUE ESTÁ TÃO FELIZ? META KNIGHT DESAFIOU VOCÊ PARA UM DUELO!


MAIS TARDE, EM KABU CANYON...
QUANDO ESTÁVAMOS NA SALA DO TRONO DO KING DEDEDE, DESCOBRIMOS POR QUE O META KNIGHT ESTÁ DESAFIANDO VOCÊ.
VOCÊ QUER QUE EU DESAFIE KIRBY PARA UM DUELO?
VAI SER MOLEZA PARA VOCÊ.
DÊ ÀQUELE TAMPINHA O QUE ELE MERECE!
POR QUE VOCÊ NÃO CHAMA OUTRO DOS SEUS MONSTROS?
MONSTROS? O QUE FAZ VOCÊ PENSAR QUE EU TENHO CHAMADO MONSTROS?
FIQUE FORA DOS ASSUNTOS REAIS!
O TRABALHO DE UM CAVALEIRO É FAZER O QUE EU MANDO! ACABE COM KIRBY!
SE O SENHOR ORDENA, EU OBEDEÇO.
ENTÃO, VOCÊ ESTÁ EM APUROS, KIRBY.
VOCÊ NÃO PODE VENCER O META KNIGHT... ESCONDA-SE EM ALGUM LUGAR.
É MUITO TARDE PARA ISSO.
SWOOP
SE QUERIAM QUE KIRBY ESCAPASSE, POR QUE VIERAM PARA CÁ?
PENSAMOS QUE VOCÊ ESTAVA DO NOSSO LADO, E DO LADO DE KIRBY TAMBÉM.
OUVIMOS VOCÊ DIZER A DEDEDE QUE ACABARIA COM KIRBY!
ESTOU A SERVIÇO DE SUA MAJESTADE. NÃO POSSO DESOBEDECER ÀS SUAS ORDENS.
PREPARE-SE PARA A BATALHA E PARA SER DERROTADO!


SMACK
SMACK
SWOOSH
VOCÊ PODE VENCER, KIRBY. USE SEU PODER DE SUCÇÃO!
EU TENHO MÉTODOS SECRETOS DE DEFESA.
SSHSSHHOOO
CRUNCH
FFFT
FFFT
FFFT
VOCÊ TEM MUITO MAIS CONHECIMENTOS DO QUE KIRBY. ELE NEM CONSEGUE SE DEFENDER.
ENTÃO VOU DAR A ELE ALGO PARA SE DEFENDER.
FFT...
FFT...
GASP


CLANK!
KIRBY... DEVE SER UMA ARMADILHA!
CORRA, KIRBY!
WIB
WOB
!
CRACK
AGORA, A BATALHA COMEÇA!
CLANG
MANTENHA A CABEÇA NO LUGAR!
A MELHOR DEFESA É O ATAQUE, MEU AMIGO... UM VERDADEIRO GUERREIRO ESTELAR FICARIA DE PÉ E LUTARIA!
WOBBLE
PUF
PUF
PUF
SMACK... CRUNCH!
FUJA, KIRBY!
KIRBY, NÃO DÊ OUVIDOS A ELE.


OLHE, TIFF, KIRBY ESTÁ REAGINDO! TALVEZ ELE CONSIGA VENCER META KNIGHT.
OU TALVEZ ELE ESTEJA APENAS AGIN-DO COMO SE KIRBY TIVESSE UMA CHANCE DE VENCER O DUELO!
CLANG
CLANG
CLANG
CLANG
KA-CLING!
KA-CLING!
VOCÊ TEM MUITA CORAGEM...
MAS COM ESSES BRACINHOS, NÃO PODE ME TOCAR!
HUMM
SE VOCÊ CONCENTRAR REALMENTE SEUS PODERES, NADA É INALCANÇÁVEL. VOU PROVAR A VOCÊ.
O AÇO DE MINHA ESPADA É FORTE, E O AÇO DE MINHA VONTADE O DEIXA MAIS FORTE AINDA.
HUMM
ZZTT
SE VOCÊ PERMITIR QUE SEU PODER ENTRE EM SUA ESPADA...
ZZTT
...PARA DEPOIS SOLTÁ-LO...
CRA-
-ACK
VOCÊ CRIA A ESPADA DE RAIO!
KK-

K-K-RUMBLE

A ESPADA DE RAIO PERMITE QUE VOCÊ USE SEU PODER EM UM ATAQUE CONCENTRADO.

KRACKLEKRACKLE

!!

SE VOCÊ SE CONCENTRAR, TALVEZ CONSIGA ME DERROTAR!

ZZZZZZ

KIRBY ESTÁ LIVRE DE TODA ANSIEDADE.

É ASSIM QUE ELE CONCENTRA SEU PODER! TENHO QUE TENTAR DERROTÁ-LO AGORA EM NOME DA HONRA!

ZZZ

CLUNK

CLUNK

CUIDADO, KIRBY!

SMASH!

ONDE VOCÊ ESTÁ, KIRBY?

KOFF

KOFF

KIRBY FOI NOCAUTEADO!

KOFF





ZZZT!

DEIXE-ME APRESENTAR NOSSO EXTRAORDINÁRIO MODELO COM ESPADAS!

ZZZT!

KA-KLANG!

O BESOURÃO... BUGZZY!

MAS QUE BICHO FEIO! AGORA, VÁ PEGAR O KIRBY!

AAAAH!

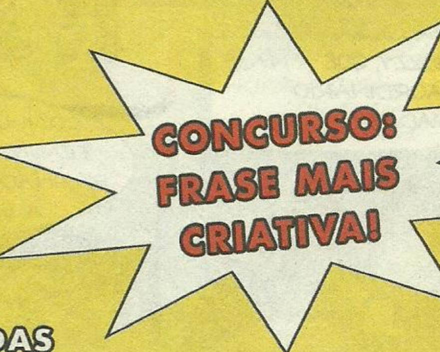


SÓ QUEM TEM AS MAIORES
REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR
UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD + É GAMES



NINTENDO WORLD É A RESTIVA OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA NINTENDO POWER AMERICANA

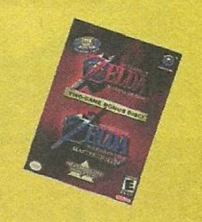


ENCONTRE E INDIQUE ONDE ESTÃO
3 SELOS COMO ESTE +
EM UMA DAS REVISTAS DE GAMES DA CONRAD,

RECORTE O SELO NO ALTO DESTA PÁGINA,

COMPLETE A FRASE: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS - OSASCO/SP







CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE GBAs, GBASP, VOLANTES, JOGOS E MUITO MAIS...

LEIA O REGULAMENTO COMPLETO, CONFIRA OS PRIMEIROS GANHADORES E VEJA OS PRÊMIOS DESTE MÊS NO SITE
WWW.GAMEWORLD.COM.BR





Episódio 3: O duelo de Kirby Parte 2



ENQUANTO KIRBY E META KNIGHT LUTAVAM COM ESPADAS, KING DEDEDE OLHAVA E PERCEBIA QUE KIRBY NÃO CONSEGUIA USAR SUA LÂMINA. ENTÃO, DEDEDE LIGOU PARA A NIGHT MARE ENTERPRISES – QUE TEM SUA PRÓPRIA AGENDA DO MAL – E ENCOMENDOU O MAIS NOVO MONSTRO ANTIKIRBY...

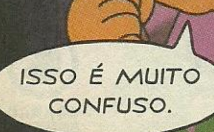
... O BESOURÃO, BUGZZY, QUE A N.M.E. CHAMA DE "EXTRAORDINÁRIO MODELO COM ESPADAS!"



COM UM POUCO MAIS DE TEMPO, VOCÊ PODERIA TER ENSINADO KIRBY A DOMINAR A ESPADA DE RAIO!

TEMO QUE DEDEDE TENHA ENCOMENDADO UM MONSTRO PERITO EM ESGRIMA. KIRBY CORRE PERIGO!

AGORA PARECE QUE ELES QUEREM PROTEGER KIRBY.



META KNIGHT VEIO AQUI PARA ME PERGUNTAR SOBRE A AMEAÇA AO PLANETA DE VOCÊS.

META KNIGHT VEIO AQUI PARA VÊ-LO, NÃO FOI, KABU?



EXISTE UM IMPÉRIO SECRETO DO MAL, GOVERNADO PELO DIABÓLICO LÍDER DA N.M.E. ELE CRIA MONSTROS E OS ENVIA PARA CLIENTES COMO DEDEDE, QUE NÃO CONHECEM SEU VERDADEIRO PROPÓSITO. MAS ELE COMETEU UM GRAVE ERRO...

O QUÊ?!?

UMA DE SUAS CRIATURAS NÃO O OBEDECE. E ELE TEME QUE UM DIA ELA POSSA DERROTÁ-LO.

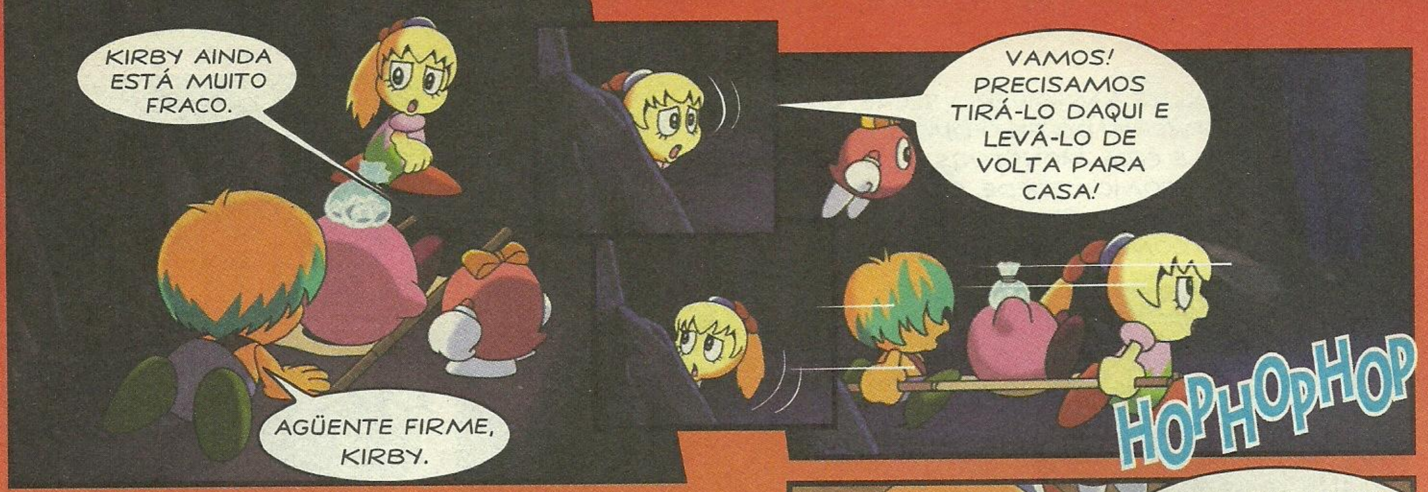
CRUNCH

A CRIATURA DEVE SER KIRBY!

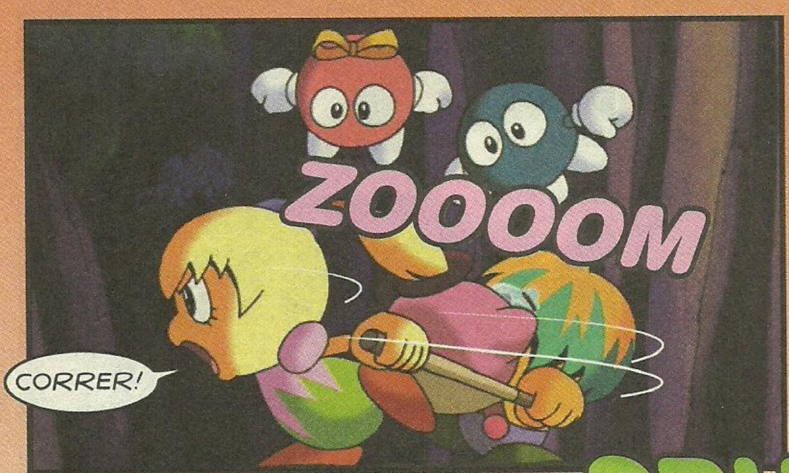
E É POR ISSO QUE O CHEFE DA N.M.E. ESTÁ TENTANDO ACABAR COM ELE.

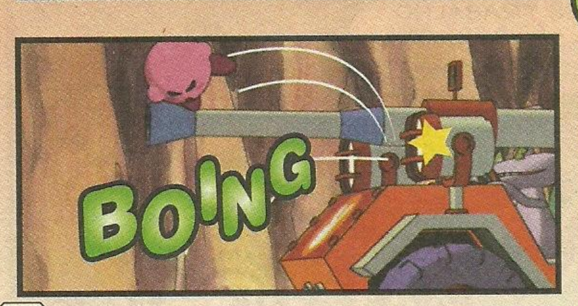
ESSA É A EXPLICAÇÃO PROVÁVEL.




KIRBY AINDA ESTÁ MUITO FRACO.
AGÜENTE FIRME, KIRBY.
VAMOS! PRECISAMOS TIRÁ-LO DAQUI E LEVÁ-LO DE VOLTA PARA CASA!
HOPHOPHOP

AGORA VOCÊS ESTÃO SOB OS HOLOFOTES!

AS CORTINAS SE FECHAM PARA O SEU AMIGUINHO!
RUMMMBLE
BLINK
O QUE FAREMOS?

ZOOOOM
CORRER!

FLOOOP

BOING

CRUNCH




KIRBY, CONHEÇA MEU NOVO MONSTRO, BUGZZY!
WHIRRR
THUMP
WHIRRR
SWIPE
SWOOSH
KING DEDEDE, NÃO ESTOU ENTENDENDO. PENSEI QUE O SENHOR QUERIA QUE EU LUTASSE COM KIRBY!
ENTÃO, O SENHOR ESTAVA APENAS ME USANDO...
SWOOSH
WHIRRR
VOCÊ DESCOBRIU A FRAQUEZA DE KIRBY. ISSO É TUDO O QUE EU QUERIA!
...PARA ACHAR O MONSTRO CERTO PARA ENCOMENDAR!
KIRBY! FAÇA ALGUMA COISA!
KIRBY! TENTE SUGAR!
SSHSSHHOOO
GRRRRRR
PUF PUF
PUF
SEU ADVERSÁRIO É MUITO GRANDE PARA SER DERROTADO DESSA MANEIRA.





WHOOSH
WHOOSH
SSHSSHHOOO

ZZZING!

AGORA ELE É SWORD KIRBY.

VOCÊ CONSEGUE, KIRBY!

ESSE BUGZZY É UM MONSTRO BEM AJEITADINHO, NÉ?!

KA-KLANG!

KLANG
KLANG

PUF PUF

ZZZZZZ



RRRRRR

BUZZZZ

ZZZZZ...

...ZZZZZZT!


KABLAM
BEM... ESSA BOLOTA ROSA NÃO VAI FAZER O KING DEDEDE DE BOBO!
SAIA DO MEU CAMINHO, META KNIGHT!
MAJESTADE, É MEU DEVER INFORMÁ-LO. KIRBY AGORA POSSUI GRANDES PODERES.
SCREECH
TÁ! QUEM É O REI POR AQUI, VOCÊ OU EU?!
DÓI TER QUE FAZER ISSO, MAJESTADE! MAS É PRECISO.
BLAM
KABLAM
BOOT!
ESTAMOS INDO PARA TRÁS!
AAAAH!
EI, META KNIGHT, QUEM VOCÊ ESTÁ TENTANDO PROTEGER...
O KING DEDEDE OU O KIRBY?
EU SOU UM SERVO LEAL DO REI...
POR QUE EU AJUDARIA KIRBY?
BEM, ENTÃO TEREMOS QUE DESCOBRIR MAIS SOBRE KIRBY... DE UM JEITO OU DE OUTRO!
fim


quem é você?
KISS
KISS
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo

Desafio à Elite dos Quatro 2003 - Etapa SP

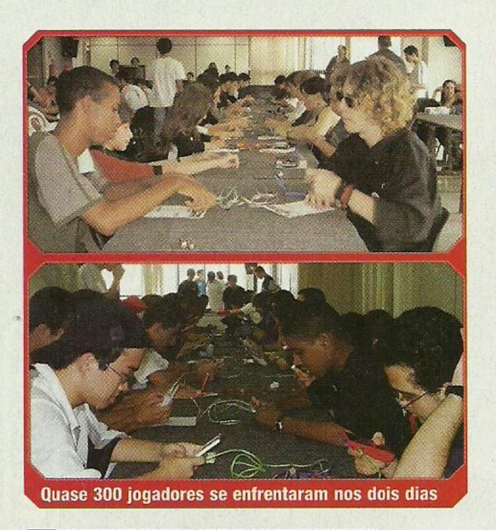


Muitas surpresas marcam o maior torneio brasileiro

Por JP Nogueira

São Paulo e Rio de Janeiro sempre foram como Tróia e Grécia. Escolher a capital carioca como palco para o Desafio à Elite dos Quatro 4 2003 foi como iniciar uma guerra. Os jogadores cariocas comemoraram por se tornarem a sede do torneio. Enquanto isso, os paulistas enviaram toneladas de e-mails pedindo para que o torneio fosse realizado em sua capital. Como agradar a gregos e troianos? Realizando o campeonato em duas etapas, é claro!

A etapa paulista do torneio aconteceu nos dias 13 e 14 de dezembro, durante a terceira edição do tradicional evento Expo Anime 2003. Um auditório no oitavo andar do Palácio dos Trabalhadores, no bairro da Liberdade, foi reservado ao evento, que foi muito concorrido.



Quase 300 jogadores se enfrentaram nos dois dias

Batalhas de titãs

Quase 300 jogadores participaram do torneio, todos prontos para encarar mais de oito rodadas até os aguardados duelos com os mais prestigiados jogadores do país, os integrantes da Elite dos Quatro. Muitos acabaram enfrentando membros famosos da Liga Oficial Pokémon nas fases eliminatórias. É isso mesmo: diferente dos desafios aos ginásios, os líderes e discípulos participaram lado a lado com os treinadores! Por se tratar do último grande torneio baseado



Ju Tamaki ao lado do campeão Denis "Gary Umbreon"

Para deixar saudades

Por Eric Araki

A última batalha do líder da Elite dos Quatro

A segunda etapa do DE4 foi marcada pela despedida do mais respeitado mestre Pokémon do país. Carlos Kazumi, o último remanescente da E4 original, anunciou sua última participação como líder da Elite. Em março, ele embarca para uma temporada de aventuras no Japão.

A questão que fica é: como substituir um ídolo como Kazumi? Somente uma pessoa com carisma, talento e respeitada pelos jogadores estaria apta a encabeçar a Elite. Dentre os treinadores da nova e da velha guarda, apenas um se encaixaria nessas especificações. Assim João Paulo "Lorde Noga", o líder do Ginásio Venenoso, foi nomeado o novo líder por Kazumi.

É difícil encontrar um treinador brasileiro que não tenha ouvido falar de Lorde Noga. Ele se tornou uma lenda ao ser um dos grandes campeões do primeiro DE4, inaugurou o Ginásio Venenoso, em Brasília, e sempre ajudou os jogadores iniciantes. Com Noga como líder, a Elite entra em uma novíssima fase, sem contar com a presença dos membros fundadores. É o prenúncio de uma nova era para os torneios pelo país. Vida longa à renascida E4!

Há alguns anos, havia as versões Vermelha, Amarela e Azul de Pokémon. Formou-se a Elite dos Quatro e, aos poucos, mais jogadores apareceram. Em 2003, chegamos ao topo dessa evolução. Todos recorriam às mesmas combinações de Pokémon, as batalhas eram decididas nos pequenos descuidos. Não havia como evoluir. A saída? Fechar o ciclo e voltar ao zero. Hoje, temos as versões Red Fire e Green Leaf e uma novíssima Elite se formando. Quer um círculo mais perfeito que esse?

Eric Araki, quase comprando uma cadeira de balanço depois de tudo isso

nos games Gold/Silver/Crystal, poucas regras foram mantidas. A principal delas foi a Recover Ban, que impedia o uso de golpes exclusivamente de recuperação (fato que adicionou dinamismo e velocidade às batalhas). Isso acabou com os típicos times "Restbell" (formados por Pokémon com as técnicas Rest e Hell Bell), mas também trouxe uma legião de Snorlaxes, Heracrosses, Skarmories e Blisseys, que dominaram com golpes como Toxic, Protect, Counter, Seismic Toss, Selfdestruct e Explosion.



O pessoal vibrou com as batalhas que marcaram a saída de Carlos Kazumi como líder da Elite

E, ao contrário do que se esperava, o pequeno Mew – liberado pela primeira vez em torneios oficiais – fez parte de pouquíssimos times.

Os grandes campeões!

Assim como na etapa do Rio de Janeiro, a rivalidade entre paulistas e cariocas foi forte. As quartas-de-final do primeiro dia colocaram quatro cariocas e quatro paulistas frente a frente. Os paulistas, jogando em casa, levaram a melhor: Denis "Gary Umbreon" Silva ganhou um Game Boy Advance SP e o direito de encarar a Elite dos Quatro.

"Eu estava com o meu time e sabia o que fazer", disse, referindo-se ao seu grupo, composto por Skarmory, Exeggutor, Blissey, Lapras, Snorlax e Ho-Oh. "Não havia do que ter medo", completa. Denis venceu Henrique "Nervos de Aço" Oliveira e Juliana Tamaki, mas não foi páreo para Caio Tsuki, que deu um banho com suas trocas precisas.

No segundo dia, os cariocas não passaram das fases iniciais. O paulistano Marcelo Notaro foi o grande campeão do domingo. "Eu queria muito o GBA SP. Era a minha última chance. Se não ganhasse, teria de parar de jogar", comentou. Ele atropelou seus adversários usando um time formado por Snorlax, Skarmory, Jolteon, Marowak, Mewtwo e Aerodactyl. Na disputa contra a Elite dos Quatro, Marcelo não passou do desafio contra Henrique "Nervos de Aço". O mais novo membro da Elite precisou apenas de um time Semi-Monotype Venenoso para acabar com as esperanças de seu adversário.



Design: Ricardo Campos

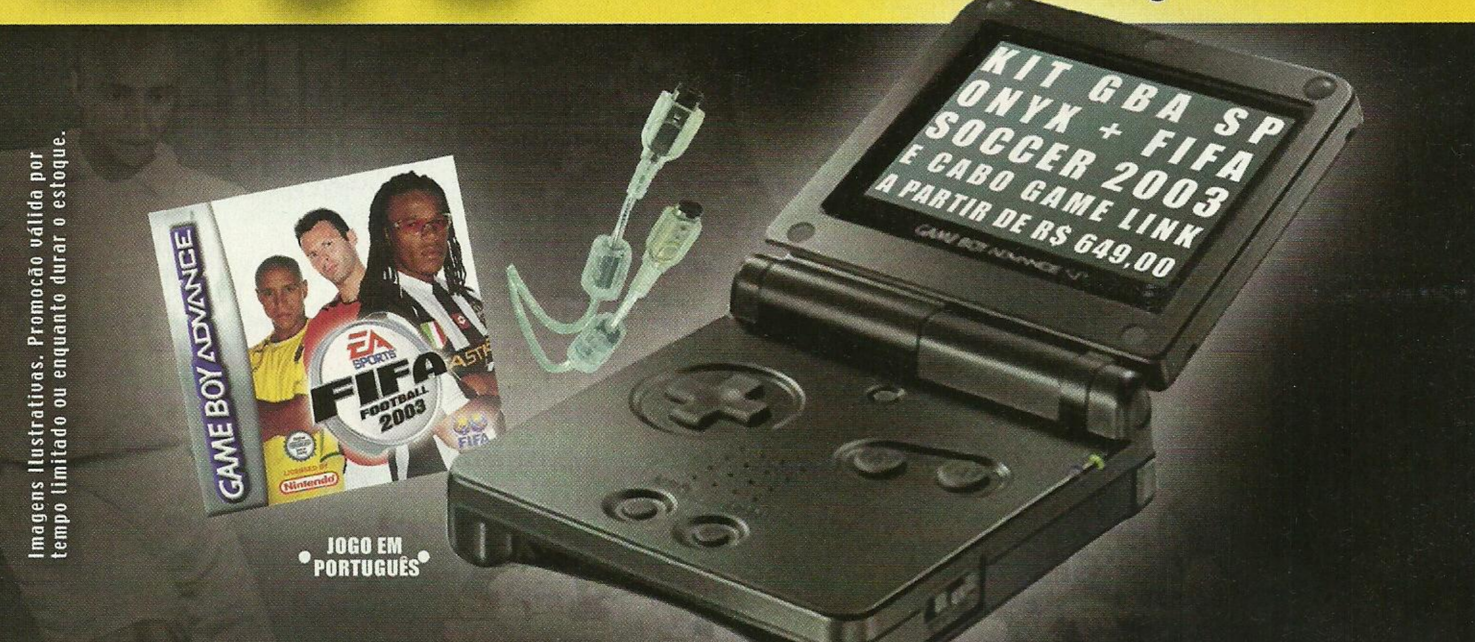
KIT GBA SP FLAME + THE INCREDIBLE HULK E CABO GAME LINK A PARTIR DE R$ 649,00





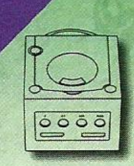


SUPERPROMOÇÃO GBA



Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX SHOP CENTRAL GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • UNION SHOP ABC 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •


KIT GBA SP
PLATINUM +
BIONICLE
E CABO GAME LINK
A PARTIR DE R$ 649,00
JOGO EM PORTUGUÊS
BIONICLE
SP + GAME + CABO LINK
KIT GBA SP
COBALT + HARRY
POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
E CABO GAME LINK
A PARTIR DE R$ 649,00
Harry Potter
JOGO EM PORTUGUÊS
NC games
SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ.
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 •
• GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE
3271-5282 •LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101
PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO
(011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM
(011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011)
5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES –
ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860
Cadastre sua revenda
(11) 6236-1157
Atendimento exclusivo para revendedores
Não atendemos a consumidor final

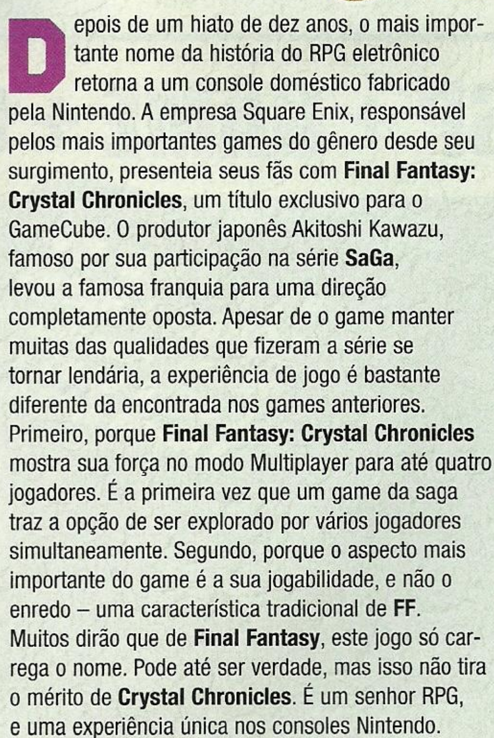


Final Fantasy
Crystal Chronicles



A Square Enix traz ao GameCube um RPG como você nunca jogou antes

Por Pablo Miyazawa



Depois de um hiato de dez anos, o mais importante nome da história do RPG eletrônico retorna a um console doméstico fabricado pela Nintendo. A empresa Square Enix, responsável pelos mais importantes games do gênero desde seu surgimento, presenteia seus fãs com **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, um título exclusivo para o GameCube. O produtor japonês Akitoshi Kawazu, famoso por sua participação na série **SaGa**, levou a famosa franquia para uma direção completamente oposta. Apesar de o game manter muitas das qualidades que fizeram a série se tornar lendária, a experiência de jogo é bastante diferente da encontrada nos games anteriores. Primeiro, porque **Final Fantasy: Crystal Chronicles** mostra sua força no modo Multiplayer para até quatro jogadores. É a primeira vez que um game da saga traz a opção de ser explorado por vários jogadores simultaneamente. Segundo, porque o aspecto mais importante do game é a sua jogabilidade, e não o enredo – uma característica tradicional de **FF**. Muitos dirão que de **Final Fantasy**, este jogo só carrega o nome. Pode até ser verdade, mas isso não tira o mérito de **Crystal Chronicles**. É um senhor RPG, e uma experiência única nos consoles Nintendo.





A caravana da coragem

Mas não é porque o enredo não é o aspecto mais importante que devemos deixá-lo de lado. **Crystal Chronicles** capricha nos detalhes épicos e elementos fantasiosos para contar a história de um mundo tomado por uma névoa mortal chamada miasma. Os cristais sempre protegeram a humanidade desse misterioso mal, mas seus poderes têm diminuído com o passar das eras. Todos os anos, um grupo de jovens guerreiros formam as "caravanas de cristal", que são protegidas pelo poder da mirra, uma substância que repele os malefícios do miasma. A grosso modo, este é o seu objetivo no game: você faz parte de uma caravana que deve procurar por árvores de mirra (Myrrh Trees) para revitalizar o cristal que protege a sua aldeia.

Seu grupo deve viajar por diversos destinos através de um enorme mapa, mas muito do seu tempo será gasto na procura das árvores, enfrentando monstros, resolvendo quebra-cabeças e juntando tesouros e itens mágicos. Após derrotar um líder gigante no final de uma região, você ganha gotas de mirra, que enchem parcialmente o seu cálice de cristal. Sua viagem também o conduz por diversas cidades e vilas, onde você deve obter informações, comprar itens e construir armas a partir dos materiais que encontrar pelo caminho.

Os modos de jogo

Jogar sozinho ou em grupo, eis a questão?

Final Fantasy: Crystal Chronicles apresenta um modo para um jogador (em uma aventura individual) e um modo Multiplayer cooperativo para quatro pessoas. Quando embarcar na aventura com outros jogadores, cada um precisará de um Game Boy Advance (para usá-lo como Controller) e um cabo GCN-GBA, para conectar o portátil ao GameCube. Se você se aventurar pelo game sozinho, só precisará usar um Controller comum de Cube. Se quiser, conecte um GBA à segunda entrada do console, para usar o Advance como um radar incrementado. Confira as diferenças entre os dois.







Modo Single Player

Se jogar como um herói solitário, o sistema de combinação de feitiços de **FF:CC** é ligeiramente diferente do modo Multiplayer. Você também ganha um Moogle para carregar o cálice da mirra e ajudar com as magias. Conecte um GBA à segunda entrada do GameCube para ganhar um mapa portátil.



Modo Multiplayer

Em dois ou mais jogadores, cada um usa um GBA para controlar seu personagem. Cada telinha dos portáteis traz uma informação que pode ser visualizada com mais facilidade (sem atrapalhar a tela principal do jogo), como radar, mapa e lista de itens e monstros. Os jogadores podem combinar magias, além de ter a possibilidade de proteger e curar seus parceiros.

Fazendo compras

Equipe-se de forma eficiente, sem gastar muito

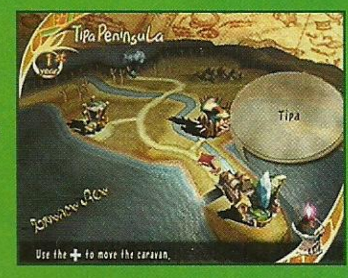
As lojas das cidades podem dar uma excelente ajuda nos primeiros anos de sua aventura. Algumas lojas vendem provisões, outras vendem materiais e itens que devem ser entregues aos ferreiros para que façam utensílios para você. Não dá para comprar armas, armaduras e acessórios diretamente do ferreiro. Traga o material e pague a conta, para ganhar seu novo equipamento. Muitos materiais são abandonados pelos próprios monstros durante as batalhas. É só pegar, e é tudo na faixa.



Durante a aventura, um dos participantes da caravana deve sempre carregar um cálice de cristal (no qual armazena as gotas de mirra que encontrar) para afastar do grupo os malefícios do miasma. A idéia é simples: aquele que se afastar do raio de ação do cálice perde energia. Esse é um dos aspectos mais interessantes do modo Multiplayer do game. O jogador que se afastar muito do resto do grupo acaba sendo punido, o que obriga o grupo a montar uma estratégia de combate para ninguém se prejudicar durante as lutas. Conversas entre os jogadores são importantes, se não fundamentais. À medida que procura as localizações das árvores de mirra, você encontra os famosos Magicites, pedras mágicas redondas que permitem aos jogadores soltar feitiços. Você pode fundir certos tipos de Magicite para melhorar suas magias ou até mesmo criar alguns novos. No modo para um jogador, você só precisa colocar os Magicites em espaços adjacentes em sua Command List (veja quadro na página 58).
No modo Multiplayer, dois ou mais jogadores precisam mirar em um mesmo local e arremessar as magias no exato momento para a combinação acontecer. A coordenação e a comunicação são cruciais no Multiplayer, já que cada jogador é responsável por uma informação diferente na telinha de seu Game Boy Advance. Uma pessoa possui o mapa da área, enquanto o outro recebe informações precisas sobre os últimos inimigos enfrentados, e por aí vai.

E o mundo gira...

Os seis primeiros passos de Final Fantasy: Crystal Chronicles



Depois de deixar a sua cidade, você viajará pelo mundo em busca de áreas que tenham as procuradas árvores mágicas. Após derrotar o chefe de cada região, você ganha uma gota de mirra e alguns extras essenciais. É possível retornar a uma área para procurar tesouros e objetos, mas é preciso esperar muitos anos para uma árvore "recarregar" sua mirra antes de você conseguir extrair mais. Veja quais são os primeiros seis passos do game:

1. Crie um grupo
Antes de sair para sua jornada, você (e os outros jogadores, se optar pelo modo Multiplayer) precisam escolher um entre os oito aventureiros de sua cidade. No Multiplayer, é possível importar personagens gravados em Cartuchos de Memória.

2. Viaje
Você precisa dirigir o veículo de sua caravana em busca de três árvores especiais. Só é possível retornar para casa depois de conseguir encher seu cálice por completo, ou seja, um ano depois.

3. Encha os bolsos
É claro que toda área que tiver uma árvore é infestada de monstros. Pelo menos, eles sempre deixam para trás uma porção de tesouros para você se esbaldar. Não perca nenhum!

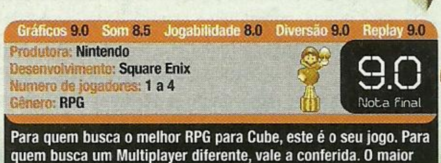
4. Derrote monstros
Não é possível coletar a mirra da árvore enquanto o grande monstro da região não for derrotado. Se você retornar a essa área para coletar mais mirra, perceberá que os monstros estão muito mais difíceis de serem batidos.

5. Colete a mirra
Depois de encontrar a árvore da mirra, você receberá uma carta de seus amigos ou de sua família contendo um item importante. Sempre responda à gentileza com algum presente também.

6. Pegue seus prêmios
Antes de retornar ao mapa, você precisa deixar para trás todos os Magicites e itens que aumentam Status coletados. O único que ficará com você é o seu bônus.

Final? Ainda não

Como fica bem claro, **Crystal Chronicles** é uma guinada radical na série **Final Fantasy**. O foco está na jogabilidade e na exploração, não na história. E há a opção Multiplayer, uma novidade na série (e também no gênero – veja página anterior) e o melhor uso da conexão GC-GBA até agora.
A saga de **Final Fantasy** sempre foi conhecida por sua incrível produção e acabamento, e quanto a isso, **Crystal Chronicles** não é exceção. O game está entre os mais belos visuais do GameCube, com texturas incríveis e cores vibrantes sobre seus ambientes intrincados e detalhados. Mas não se engane pelas telinhas: os efeitos de água, luz e transparência ficam ainda mais impressionantes com o game em movimento. Talvez mais importante que sua realização técnica seja sua incrível direção de arte. Os personagens e locais trazem um charme todo especial, enquanto algumas criaturas entrarão facilmente na coleção dos favoritos dos fãs da saga. A trilha sonora, gravada ao vivo com instrumentos musicais antigos, incrementa a experiência de jogo e transforma **Crystal Chronicles** em um acontecimento único na história do GameCube e também dos videogames.



Gráficos	Som	Jogabilidade	Diversão	Replay
9.0	8.5	8.0	9.0	9.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix
Numero de jogadores: 1 a 4
Gênero: RPG

9.0 Nota final

Para quem busca o melhor RPG para Cube, este é o seu jogo. Para quem busca um Multiplayer diferente, vale a conferida. O maior problema é a obrigação de usar o GBA como joystick...



Construindo um herói

Invente a cara (e todo o resto) do seu personagem

Diferente da maioria dos RPGs eletrônicos, **Crystal Chronicles** não é estrelado por personagens pré-determinados. Em vez disso, você deverá criar seu próprio herói, fazendo escolhas entre as categorias descritas abaixo. No Multiplayer, o ideal é balancear o grupo com características bem diversas. Se estiver jogando sozinho, seu herói será acompanhado por um Moogle, uma criatura branca e peluda bem conhecida dos fãs de **Final Fantasy**.

Selkie

Tribo

Primeiro, você precisa escolher a qual tribo seu personagem pertence. Além das óbvias diferenças físicas, cada um tem seu equipamento exclusivo e suas próprias especialidades de combate. É possível desenvolver seus pontos de habilidade da maneira que você quiser, mas há itens específicos para cada grupo que podem aumentar em muito os talentos de seu personagem.

Tribo	HP	DEFESA	FORÇA	MAGIA	
Clavats	8	7	6	13	O maior valor desta raça é a amizade. São gentis por natureza e não gostam de conflitos. No início, possuem uma defesa eficiente e uma considerável habilidade com magia, mas não são tão bons com armas. Usam espadas e outras lâminas.
Lilties	8	8	8	10	Uma tribo de guerreiros que um dia dominaram o mundo. São esquentadinhos e baixos: seus pavios são tão curtos quanto à altura. São habilidosos com lanças e bastante fortes, mas não tão bons com magias. Usam lanças e espadas.
Yuke	8	5	5	15	É um povo de grande sabedoria. Nas guerras antigas, resistiram à invasão dos Lilties usando seus poderes mágicos. Hoje, vivem em paz e passam a maior parte de seus dias divulgando a arte da magia. Usam martelos durante a batalha.
  Selkies	8	6	7	12	São seres bastante individualistas que se colocam sempre à frente de tudo e todos. São ágeis e atléticos – habilidades que muitos Selkies usaram para roubar. Em batalha, possuem mais alcance que os membros de outras tribos.





Aparência

Depois de escolher a tribo, escolha se você quer jogar com um herói ou uma heroína. Cada gênero possui quatro aparências diferentes, o que dá um total de 32 personagens distintos. Essas escolhas não afetam de forma alguma o jogo em si, então, escolha o personagem cujo visual mais agrada você.



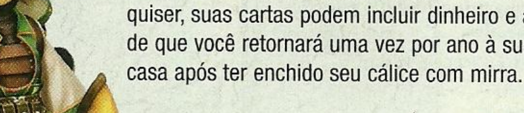


Família

O último passo é escolher a profissão de seus familiares: ferreiros (Blacksmith), fazendeiros (Farmer), sitiantes (Rancher), alfaiates (Tailor), pescadores (Fisherman), alquimistas (Alchemist), comerciantes (Merchant) e lenhadores (Miller). A escolha de sua família tem um grande impacto no seu inventário: se mantiver um bom relacionamento, eles darão a você itens ou plantarão certos tipos de alimentos (dependendo de suas especialidades). Após cada batalha com um chefe, você receberá uma carta de seus pais. Sua relação é afetada pela maneira que você retribui essa gentileza. Se quiser, suas cartas podem incluir dinheiro e até presentes. Lembre-se de que você retornará uma vez por ano à sua casa após ter enchido seu cálice com mirra.


Yuke


Clavat



Liltie

O sistema de batalhas

As diferenças entre os modos Single e Multiplayer

A Square Enix criou um dos sistemas mais inovadores já vistos em um game **Final Fantasy**. Ele funciona tão bem no modo para um jogador (que joga com o Controller do GameCube) quanto no Multiplayer, no qual cada um usa um GBA como joystick. Confira as diferenças da jogabilidade em cada modo.

A Command List

O modo de batalha permite que você programe armas e magias em sua própria Command List (lista de comandos e itens). No modo Single Player, você precisa interromper o jogo para ver a Command List na tela da sua TV. No Multiplayer, você enxerga sua lista particular de itens na tela do seu GBA, mas seus amigos continuam na briga enquanto você escolhe seus itens. Seja rápido nas escolhas, para não apanhar de graça.



Armas à vontade

Durante as batalhas, você usa os botões L e R (no GBA ou no Controller do Cube) para escolher entre os comandos durante as batalhas. Para usar sua arma principal, circule o comando de ataque preferido e pressione A para usá-la. Pressione A três vezes (com uma leve pausa entre cada pressionada) para acionar um combo.



Soltando magias

Para preparar sua Command List, escolha um dos seis feitiços (cada um está em pedras Magicite que podem ser coletadas no caminho) e o coloque em um dos espaços vazios da lista. Durante a luta, selecione a magia com L ou R. Pressione A para escolher, segure o botão e solte-o para lançar o feitiço energizado. Se pressionar e segurar A, seu personagem irá "congelar" e você terá controle de um alvo arredondado. Posicione esse alvo no local que deve ser acertado com a magia e solte A.



Brincando de mágica

Um só Magicite não faz verão



Os grandes fanáticos por **Final Fantasy** vão reconhecer alguns feitiços de **Crystal Chronicles**, como o Firaga, o Holy e o Blizzara. Mas soltá-los aqui requer um método completamente inédito na série. Você pode combinar os Magicites direto em sua Command List para criar misturas inusitadas.
Para soltar um feitiço simples, posicione o Magicite em um espaço vazio de sua lista. Se quiser aumentar o poder, coloque um outro do mesmo tipo no espaço vazio abaixo do primeiro. Para criar novos feitiços, você deverá posicionar, em sua Command List, Magicites diferentes e compatíveis. Por exemplo, se juntar duas pedras compatíveis na ordem correta, você pode fundi-las para gerar um novo poder (use a opção Fuse). Também é possível juntar essa magia fundida com outra, para gerar uma terceira magia.
Já no modo Multiplayer, a história é outra. Infelizmente, não é possível fundir magias na Command List. Em vez disso, você precisa acertar o feitiço no mesmo local que o outro jogador, e arremessá-lo ao mesmo tempo (uma boa conversa entre os jogadores é fundamental!). Esse sistema resulta em dezenas de magias que só podem ser acionadas no modo Multiplayer. Experimente todas!

Os seis Magicites:









Blizzard | Thunder | Life | Clear | Cure | Fire

Presença de Moogle

Ele é bonzinho, fofinho, mas é uma mão na roda

Quem jogar **FF: CC** sozinho sempre estará acompanhado por um fiel e eficiente Moogle. É ele quem carregará o cálice de mirra nas costas, além de ajudar durante as batalhas mais complicadas. A maioria das áreas e cidades possui um ninho de Moogle escondido. Toda vez que visitar um desses locais, você poderá mudar o visual do seu companheiro. Eles também disparam magias, e a cor escolhida determina qual tipo de magia ele pode disparar: vermelho (Fire), azul (Blizzard) e verde (Thunder).
Sempre que você entrar e encontrar o ícone Examine, olhe atentamente na entrada do local. Ali você encontrará itens colecionáveis, os chamados Mog Stamps, que destravam minigames para se jogar no GBA.





Porrada coletiva

Os analistas da NW destrincham o Multiplayer de Crystal Chronicles

Após uma longa, exaustiva e inesquecível sessão Multiplayer de **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, cada analista da **NW** escreveu suas opiniões mais íntimas e pessoais sobre a experiência. Como sempre, rolou somente a verdade, nada mais que a verdade. Confira a opinião de cada um.



Pablo Miyazawa



Raça escolhida: Lilty
Profissão da família: lenhadores (Miller)

"A idéia de usar a tela do GBA como um menu particular é tecnicamente perfeita. Pena que sua execução não seja tão boa, muito por causa da obrigatoriedade de se usar o Advance como joystick. Já é difícil encontrar um amigo que tenha um, imagine juntar três. E nem falei dos cabos, que não é todo mundo que tem. Resolvido o problema, vamos ao jogo. E a experiência não se mostra tão surpreendente. É bacana cada jogador escolher suas magias sem atrapalhar os outros... mas quem protege você enquanto estiver fazendo isso? Você está lá combinando seus Magicites, e nem percebe que está apanhando. O jeito é pedir ao colega: "Me proteja aqui, vou mexer nos meus itens". É assim o tempo todo, um bláblábiá sem fim, com direito a gritos, palavrões, tédio e ação. Poucos jogos proporcionam tantas emoções ao mesmo tempo. É só questão de arrumar amigos dispostos e mergulhar no melhor RPG do Cube."

Renato Viliegas



Raça escolhida: Selkie
Profissão da família: comerciantes (Merchant)

"Minha primeira sensação ao jogar **Final Fantasy: Crystal Chronicles** foi a de não estar jogando **Final Fantasy**. A série voltou à sua origem, mas de uma maneira tão diferente que chega a chocar. Estranhei o sistema de combate. Nada de turnos: a coisa é até alucinante demais em certos momentos. Essas mudanças assustam, mas se mostram interessantes depois. É só se acostumar. No Multiplayer, o papo é outro. No início é um "samba do crioulo doido". É cada um andando para um lado, um coitado sendo esquecido para trás, outro xingando com frases do tipo "pô, esse item era meu". A Nintendo conseguiu seu intento: forçar a interatividade e a comunicação entre os jogadores, mesmo que tal ordem surja na marra, em meio ao caos que se formou. A idéia de mapas diferenciados para cada GBA é legal, mas pouco prática: a navegação de menus é confusa e lenta. Só é possível se dar bem na base do berro com o companheiro ao lado. Eu só não entendo por que não podemos usar os Controllers para tudo isso. A obrigatoriedade de usar o GBA me incomodou um pouco."

Eric Araki



Raça escolhida: Yuke
Profissão da família: ferreiro (Blacksmith)

"Tudo bem que **Final Fantasy** é conhecido por inovar. E isso vem se tornando cada vez mais constante desde a fusão entre a Square e a Enix. **Final Fantasy Tactics Advance** e **Final Fantasy: Crystal Chronicles** são exatamente isso: versões de **Final Fantasy** separadas da série original, com estilos, gêneros e visões diferentes. Por outro lado, algumas dessas inovações são tão acentuadas que fica difícil identificar de que maneira o jogo faz parte da saga de **Final Fantasy**. E esse é o caso de **CC**. Não fosse pelo título estampado na tela, seria impossível dizer que é um **Final Fantasy**. Não há Chocobos, caravelas voadoras, menus de comando. Na verdade, está mais para **Secret of Mana**, com opções de Multiplayer e estilo mais baseado na ação do que no RPG. Achei divertido tentar coordenar o pessoal, mas ainda acho que um RPG deve ser jogado sozinho, com calma, aproveitando cada diálogo."

Fabio Santana



Raça escolhida: Clavat
Profissão da família: alquimistas (Alchemist)

"Minha expectativa era um misto de curiosidade e ceticismo. Quando o game chegou, foi um corre-corre para decidir quem participaria da festa, e é lógico que eu e meu GBA estávamos lá. Logo fiz meu Clavat alquimista (o que não satisfez minha sede por um Black Mage). Gostaria muito de ter lido o texto introdutório e conversado com as pessoas, mas algum jogador impaciente não permitiu. O lance era partir para a porrada... digo, procurar labirintos e matar monstros.
O mapinha aparecia apenas na minha telinha e, por isso, fiquei incumbido de carregar o reservatório de mirra. Logo descobrimos o nível profundo de interação entre os jogadores, pois é necessário conversar com seus companheiros para as tarefas mais simples. Gostei bastante desse conceito, mas já aviso que a sintonia entre os amigos deve ser perfeita para que tudo dê certo (dentro e fora do jogo). Meu veredito? **CC** foi um título de orçamento baixo e teve pouco tempo de desenvolvimento, mas disfarça isso tudo muito bem. Só não tem a pompa para carregar o nome **Final Fantasy**."

Os 10 mandamentos

Como se divertir e tirar o máximo do Multiplayer de Crystal Chronicles

1. Somente jogarás com fãs de Final Fantasy tão ardorosos, dispostos e pacientes como você.
Este é um jogo para fãs de RPG. Se você não curte o ritmo do gênero, é melhor nem começar.

2. Não interromperás o jogo para falar ao telefone, ir ao banheiro ou atender a campainha.
As batalhas são em tempo real e cada jogador possui uma função bem específica. Quem interrompe o jogo atrapalha a brincadeira dos outros. Não seja mala.

3. Não deixarás as pilhas do GBA se esgotarem.
Sempre use pilhas novas ou carregue sua bateria.Sem contar o risco de rolar um bug que o obrigue a resetar o GameCube.

4. Não atenderás a celulares durante a partida.
Conselho: desligue seu celular antes de jogar.

5. Não quebrarás regras impostas na partida.
Se você foi eleito o "carregador de mirra", leve a tarefa até o fim. Largar o fardo para participar da pancadaria é falta de educação.

6. Não roubarás itens e magias do próximo.
Na prática, funciona a regra do "é de quem pegar primeiro". Mas se alguém gritar "deixa que eu pego esse Magicite", aceite.

7. Não perderás o controle (literalmente)
Não adianta gritar, jogar o GBA no chão, chutar a TV. Lembre-se: é só um game.

8. Não agredirás nem usarás nomes feios.
Violência, já basta a do game. Controle seu ânimo. Respeito é bom e todos gostam.

9. Não esconderás poderes e itens valiosos.
Ignorar pedidos dos companheiros ("Me cure, eu estou morrendo!") é sacanagem. E não finja que não escutou quando alguém pedir "quem tem um Phoenix Down para me ressuscitar?". É um trabalho de equipe!

10. Não largarás a jornada na metade.
Se você não curtiu muito o jogo, avise o quanto antes aos outros jogadores. Abandonar o game no final porque "não está mais a fim" não é uma atitude das mais louváveis.

Final Fantasy tudo

Game a game, toda a saga nos consoles Nintendo



Por Eric Araki



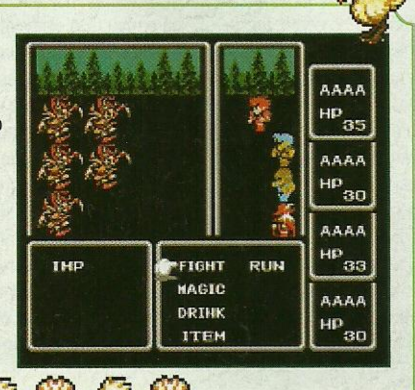
Games **Final Fantasy** jamais significaram simplicidade. Sua história nos consoles Nintendo que o diga. Diversos jogos que carregam a marca foram lançados exclusivamente no Japão. Esse é um dos motivos da numeração dos jogos possuir diferenças entre Oriente e Ocidente. Além disso, alguns games ganharam erroneamente o nome **Final Fantasy** nos EUA, quando, na verdade, são adaptações de games de outras séries.

Muito disso aconteceu graças a decisões da, Square of America, filial americana da Square. Dizem que a preocupação principal da empresa era o volume de vendas, e não a qualidade de suas traduções ou produções. Seus malabarismos com os títulos (**FFIV** virou **II**, **FFVI** virou **III**), além da criação do risível **Secret of Evermore**, são bons exemplos disso. Assim, jogos que nada tinham a ver com **Final Fantasy** receberam esse nome no Ocidente só para pegar carona no sucesso da saga. Relembre agora todos os games da série já lançados nos consoles Nintendo, inclusive aqueles que parecem... mas não são!

Final Fantasy

Famicom, 1987 – NES, 1989

Quem poderia imaginar que uma saga de tanto sucesso nasceria de uma crise? Aconteceu assim com **Final Fantasy**. Durante anos, a Square (uma produtora desconhecida até então) desenvolveu jogos para o Famicom (o nome japonês do NES 8-bit). Nenhum deles fez sucesso, o que levou a empresa à beira da falência. A Square então reuniu o ilustrador Yoshitaka Amano, o compositor Nobuo Uematsu e o diretor Hironobu Sakaguchi e deu sua última cartada: **Final Fantasy**, a "fantasia final". O resto... é história..



Final Fantasy III

Famicom, 1990

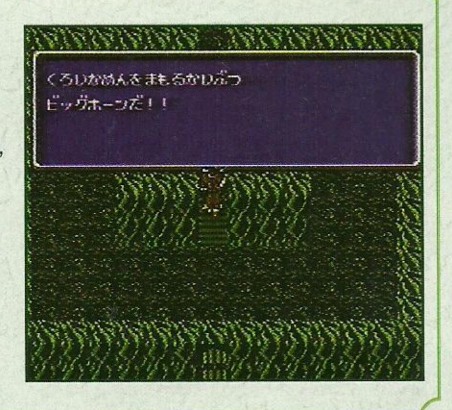
Este é o único game que não foi lançado de forma nenhuma no Ocidente. O jogador comanda mais uma vez os Light Warriors e deve guiá-los para salvar o mundo da destruição. Foi este episódio que introduziu o famoso sistema de "Jobs" (profissões), que criou a possibilidade de se modificar as classes dos personagens.



Final Fantasy II

Famicom, 1988

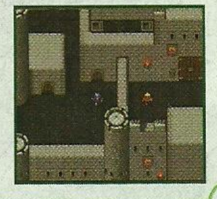
Com o sucesso inesperado do primeiro game, a Square não ficou de braços cruzados. Reunindo novamente o grupo que deu vida ao primeiro game, a empresa investiu mais no enredo (agora havia personagens, e não apenas "heróis genéricos", como no game), nos gráficos e na duração do jogo. Não deu outra: **FF** ganhou ainda mais fãs e se consolidou como um sucesso entre os jogadores do recém-lançado gênero. Infelizmente, este episódio não foi lançado no Ocidente (pelo menos não nos consoles Nintendo).



Final Fantasy IV

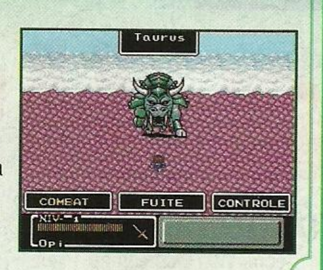
Super Famicom, 1991 / Super NES, 1991 – como Final Fantasy II

Com o Super Famicom (o Super NES) conquistando a preferência dos jogadores, a Square logo se encarregou de fazer seu **Final Fantasy** para o 16-bit. Foi considerado o episódio mais difícil da história de **FF**, tendo, inclusive, uma versão Easy Type, lançada para jogadores menos experientes. Chegou ao Ocidente meses depois, rebatizado como **Final Fantasy II**.



Final Fantasy: Mystic Quest

Super NES, 1992 / Super Famicom, 1993 – como Final Fantasy USA: Mystic Quest



A vergonha da saga. **Mystic Quest** traz gráficos medíocres, enredo básico, sem sistemas interessantes, nem elementos que lembram as origens da saga. Dá para considerá-lo um título direcionado ao público infantil ocidental – tanto que foi lançado primeiro nos EUA, depois no Japão. Você controla apenas um guerreiro, que é acompanhado por um outro durante a jornada. Não que isso fizesse diferença, já que ele sempre acaba morrendo antes. É uma mancha no currículo da série.

Final Fantasy V



Super Famicom, 1992



Um retorno às origens do game. O sistema de Jobs foi ressuscitado e melhorado, assim como o conceito dos Crystals que protegem o balanço dos elementos no planeta, e dos Light Warriors, os grandes salvadores do mundo. Chocobos, Airships e outros elementos já clássicos ganharam uma força maior neste episódio. Infelizmente, a Nintendo preferiu não lançar este quinto episódio no Ocidente, e foi direto para o capítulo **VI**.

Final Fantasy VI

Super Famicom, 1994 / Super NES, 1994 – como Final Fantasy III

De longe, o mais famoso **FF**. Para muitos, o melhor episódio já lançado. E não é para menos. Além de ter sido, para muita gente, o capítulo introdutório ao mundo dos RPGs, trouxe uma riqueza gráfica jamais vista em um RPG. Isso sem mencionar a quantidade de personagens controláveis: 14 ao todo, cada qual com sua motivação em relação aos acontecimentos. É difícil encontrar um game que tenha conseguido explorar tão bem tantos personagens distintos. Foi lançado no mesmo ano nos EUA, rebatizado como **Final Fantasy III** e assim encerrou a "trilogia" no Super NES



Final Fantasy Tactics Advance

Game Boy Advance, 2003

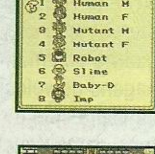
Foram quase dez anos sem **Final Fantasy** para os consoles Nintendo. Já unida à Enix, a Square retorna aonde tudo começou. E quer maneira melhor do que com um remake da história paralela de maior sucesso de **FF**? **Tactics Advance** é um RPG que recria o game original sob os olhos de uma criança. O excelente enredo, as classes e o carisma dos personagens prendem o jogador ao GBA.



E aqueles que são Final Fantasy, mas só no nome

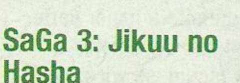
Makai Toushi SaGa

(Game Boy, 1989) ß
Nos EUA: **Final Fantasy Legends**



SaGa 2: Hihou Densetsu

(Game Boy, 1990)
Nos EUA: **Final Fantasy Legends II**



SaGa 3: Jikuu no Hasha

(Game Boy, 1991)
Nos EUA: **Final Fantasy Legends III**

Estes são os episódios iniciais de outra série de sucesso da Square, a **SaGa**. Em termos de grandeza, **SaGa** foi para o Game Boy o que **FF** foi para o Super NES. Mas isso não justifica a adaptação dos nomes...

Seiken Densetsu

(Game Boy, 1991)
Nos EUA: **Final Fantasy Adventure**

O game original se chamava **Seiken Densetsu**, ou seja, a versão original de **Sword of Mana** (que recentemente ganhou um remake para o GBA). Mesmo sendo um RPG de ação completamente diferente do resto da série, o game foi premiado com a marca **Final Fantasy** no Ocidente.

A culpa é dele!

Como Hironobu Sakaguchi criou o maior RPG de todos os tempos



Hoje ele é uma celebridade. Mas no início dos anos 80, era um designer de games em apuros. Hironobu Sakaguchi, nascido em 25 de novembro de 1962, começou a se interessar por games no final dos anos 70, quando se encantava com os jogos americanos no seu computador Apple II.

Em 1983, recém-graduado na Universidade Nacional de Yokohama (em engenharia eletrônica), ganhou uma vaga de estagiário na Square, então, uma subsidiária da empresa Den-yuusha. Foi lá que ele desenvolveu seu primeiro jogo, **The Deathtrap**, para o computador PC-8801, da NEC.

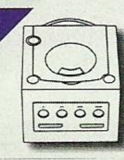
Em 1985, a Square fechou contrato com a Nintendo para produzir games para o Famicom. Sakaguchi, então funcionário em tempo integral, desenvolveu alguns games para o 8-bit, mas nenhum foi bem-sucedido. Em um ato de desespero, o presidente da Square, Masafumi Miyamoto, o incumbiu de salvar a empresa com um game revolucionário. E em dezembro de 1987, nasceu **Final Fantasy**, que realmente tirou a empresa do buraco. Devido ao grande sucesso, vieram as inevitáveis seqüências, que o criador dirigiu até o quinto game.

Com o crescimento da empresa, Sakaguchi foi promovido e passou a coordenar **Final Fantasy** como produtor. Atualmente, trabalha no estúdio de Honolulu, no Havaí, e só acompanha de longe a evolução de sua obra.

Hoje, merece sol, praia e água fresca. Afinal, já são mais de 50 milhões de games **Final Fantasy** vendidos no mundo todo!

Fabio Santana





Sonic Heroes

O melhor game do herói nos consoles Nintendo

Os puristas podem até torcer o nariz, mas verdade seja dita: Sonic foi o primeiro personagem a encarar Mario de igual para igual. Não era para menos: o porco-espinho azul (ou ouriço, quem se importa?) tinha, além de muito carisma e atitude, um game que fez a cabeça de muitos jogadores veteranos. E até mesmo os nintendistas mais fervorosos queriam jogar **Sonic** no Super NES. Mas isso jamais aconteceu. Durante toda a geração 16-bit, Mario e Sonic foram arqui-rivais, os símbolos de duas potências. Ver Sonic em um console que não fosse da Sega era o mesmo que imaginar o Link (de **The Legend of Zelda**) em um jogo de luta de outra empresa. Entretanto, tudo passa, tudo muda. Link figurou em **Soul Calibur 2**, criado pela Namco. E a Sega passou de desenvolvedora de plataformas a fabricante de games. E finalmente, os fãs Nintendo puderam se esbaldar com Sonic no GBA e no GameCube. Por outro lado, nem **Sonic Advance**, muito menos os dois **Sonic Adventures** fizeram justiça ao nome que carregavam. Ora, Sonic é uma lenda dos videogames. Com jogos bonitinhos, mas ordinários, como mostrar esse potencial às novas gerações? A resposta é **Sonic Heroes**.

Sonic boom!

Antes de mais nada, tenha em mente que **Sonic Heroes** é diferente de todos os jogos de plataforma 3D que você já jogou. Aqui você controla não apenas Sonic, ou Tails ou Knuckles. Você controla os três ao mesmo tempo. Eles acompanharão você na tela, em todos os momentos. Aí você se pergunta: "Por que eu gostaria de um boneco me seguindo?". Eis a grande diferença de **SH** para os demais jogos. Cada personagem tem sua própria habilidade. Sonic é ultraveloz, capaz de saltar pelas paredes, ganhar velocidade ao pegar fileiras de argolas e até criar tornados correndo em círculos. Tails voa e pode arremessar seus aliados para destruir inimigos muito altos. Knuckles é o todo-poderoso, destrói paredes com seus punhos, além de permitir que os demais flutuem. Os três personagens são controlados ao mesmo tempo, podendo trocar entre um e outro com um simples toque de botão.

As habilidades de cada um são utilizadas no decorrer de cada estágio. Algumas vezes você precisará de Tails para atingir plataformas muito altas, ou de Knuckles para quebrar algumas portas. Como? Não gosta da Tails? Não precisa se preocupar. O game oferece três opções de grupos (veja no quadro adiante), cada qual com seus personagens de velocidade, força e capacidade de vôo. Espio é rápido como Sonic, Big é forte como Knuckles e Rouge pode voar, por exemplo. O mais divertido é que **Heroes** dificilmente vai obrigar você a jogar com um ou outro personagem. Se quiser, poderá deixar Knuckles como líder durante a maior parte do tempo. Os cenários são tão amplos e oferecem tantas opções que, se você não quiser se preocupar com itens ou bônus, pode seguir tranqüilamente. Na verdade, o próprio jogo faz sugestões para que você use um ou outro personagem, por meio de conversas entre os próprios personagens ("Deixe Shadow cuidar disso!"), caso queira pegar os melhores itens e bônus.





O Sonic de que todo mundo gosta

Mas nada disso estava presente nos games antigos do Sonic. Então, o que faz deste um jogo como os antigos? Ah, isso é algo que não se percebe lendo, mas vendo e sentindo. A grande sacada de **Sonic Heroes** não é o sistema de equipes, mas o fato de ser uma versão moderna dos melhores games do Sonic na era 16-bit. Os produtores do Sonic Team conseguiram colocar aqui cada um dos elementos dos grandes games estrelados pelo herói. As fases são imensas, repletas de caminhos secretos ou alternativos, com uma surpresa a cada esquina. Toda essa imensidão é pintada por cores muito vivas, uma característica da série. Você não verá florestas verdes ou cidades cinzentas, mas muito amarelo, vermelho, verde e marrom, aplicados sobre uma imensidão azul – seja o céu, seja o mar. **Heroes** faz um trabalho incrível ao recriar a emoção da supervelocidade dos games originais, com todos os loopings, molas e esteiras de velocidade que fizeram o personagem tão popular. Não há como comparar **SH** com os dois **Adventures** lançados para o Cube. A velocidade aqui é absurda. Algumas vezes ficará boquiaberto, sem saber se é você controlando o vai-e-vem das molas, ou se está sendo somente carregado pela inércia da última esteira. E o mais impressionante de tudo é que, mesmo com toda essa velocidade, mesmo com dezenas de elementos, não há um único momento de lentidão ou "construções" de polígonos na tela. Isso não seria nada fora do comum para um jogo no estilo de **Super Mario Sunshine**. A diferença é que **Sonic** é muito mais rápido. Os cenários, os inimigos, os itens, tudo aparece muito rapidamente, sempre a 60 frames por segundo, com uma animação fluida dificilmente vista em games desse gênero. Em um game dessa magnitude, o som não poderia receber menos cuidado. O Sonic Team preencheu os cenários de **Heroes** com todos aqueles temas divertidos que ouvíamos nos jogos da era 16-bit, com batidas simples e rápidas. Mesmo os efeitos sonoros foram restaurados, com os "plins" e "tuins" soando como nos jogos antigos. O mesmo cuidado foi tomado com a escolha das vozes para a dublagem. Apesar de alguns descuidos, tudo contribui para você mergulhar nesse universo.

Como nos velhos tempos

Voltamos a repetir: **Sonic Heroes** é tudo o que os fãs do porco-espinho azul sonhavam em um mundo 3D. É um game divertido, colorido, repleto de ação e velocidade, com uma jogabilidade fluida e fases nada restritivas, um verdadeiro retorno às origens muito bem orquestrado. A Sega conseguiu transportar os melhores elementos de sua série de maior sucesso para os novos tempos. Enfim, é o game que pode fazer frente a **Super Mario Sunshine**, sem medo nenhum de estar em desvantagem.

Eric Araki



Quatro caminhos para a vitória

Conheça as escalações das equipes de Sonic Heroes

Para os fãs do universo de Sonic, **Sonic Heroes** é um paraíso. Os principais personagens dos games do herói estão presentes em alguma equipe, cada um com suas próprias motivações. Confira os grupos:

Team Sonic

Membros: Sonic (velocidade), Tails (vôo) e Knuckles (força)

Dificuldade: normal

Para variar, Sonic e companhia precisam impedir o plano de destruição mundial do Dr. Eggman. As fases do trio têm dificuldade moderada. Os veteranos não terão problemas em terminar com esses três notáveis.

Team Dark

Membros: Shadow (velocidade), Rouge (vôo) e Omega (força)

Dificuldade: difícil

O trio de vilões acabou reunido por Rouge, que desejava os tesouros de Eggman. Como tanto Shadow quanto Omega pareciam querer vingança sobre o doutor enlouquecido, a morcego se aproveitou para pegar uma ajudinha... Estas são as fases mais difíceis entre os quatro times.

Team Rose

Membros: Emy Rose (velocidade), Cream (vôo) e Big (força)

Dificuldade: fácil

O time das meninas (o Big está no meio, mas ele não conta) traz as fases mais fáceis do jogo. Há até um momento em que um dos chefes se auto-destrói se você decidir por não o atacar. Na história, Emy lidera o grupo e procura por Sonic para obrigá-lo a se casar com ela!

Team Chaotix

Membros: Espio (velocidade), Charmy Bee (vôo) e Vector (força)

Dificuldade: modo de missões

Os personagens de **Chaotix** (game exclusivo de Knuckles, lançado para o falecido console 32X da Sega) entrou na jogada ao serem contratados por um misterioso cliente. Diferente dos outros times, suas fases envolvem missões, como encontrar itens ou destruir algo, assim como as missões de Knuckles em **Sonic Adventure DX**.

Gráficos 8.0 | Som 7.0 | Jogabilidade 8.0 | Diversão 9.0 | Replay 8.0

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Numero de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

9.0 Nota final

Sonic Heroes **é tudo o que os fãs do porco-espinho esperaram até agora. Sem dúvida, é um game à altura de** Super Mario Sunshine.

Need for Speed: Underground

O simulador de corridas urbanas melhor que a vida real

Ter um carro superequipado, que corre a mais de 200 km/h e atrai mulheres bonitas é o sonho de consumo de muitos homens. Se você faz parte desse grupo, já pode realizar esse desejo, pelo menos, virtualmente. Jogar **Need for Speed: Underground** é como viver o filme **Velozes e Furiosos**. O game é um simulador de rachas quase perfeito, que combina alta velocidade, realismo e uma história interessante.

Saindo da garagem

Todos os carros de **Underground** são representações perfeitas dos modelos reais de marcas famosas. Depois de escolher sua máquina, é hora de envenená-la com aerofólios, adesivos, luz neon, rodas, película, turbo, freios e pintura personalizada, entre outros itens que melhoram o visual e o desempenho nas pistas. Não dá para traduzir com palavras o prazer de dar um bom trato nos carangos, mas é certo que você gastará muito tempo na garagem fazendo isso. Você verá seu esforço e bom gosto recompensados, quando apreciar seu carrão na capa de revistas automobilísticas.

Mas nem só de vaidade vive o game. Nas pistas, seu objetivo é sempre vencer, competindo em circuitos de rua, provas de arrancada e derrapagem. Nas corridas, três rivais com inteligência artificial razoável vão dar um pouco de trabalho. Há ainda o tráfego, que pode ser regulado em três níveis de intensidade: mínimo, médio ou pesado. Se bater em outro carro, há um belo bônus: as colisões mais fortes são vistas imediatamente por diversos ângulos (tal qual um replay de televisão) e em câmera lenta. Em seguida, tudo retorna ao tempo real e você termina o acidente controlando o carro na pista. Sensacional!

Quebrando todas as regras

Como já é padrão na série, a jogabilidade é incrivelmente precisa. Quando se está em altíssima velocidade, como nas provas de arrancada, é muito difícil desviar dos obstáculos.

O realismo é total. O visual de **Underground** é digno dos melhores simuladores de corrida, o que passa uma sensação perfeita de velocidade. Ao usar a propulsão com o Nitro, a tela chega a ficar distorcida, tamanha a rapidez!

Um dos poucos problemas é o excesso de brilho e reflexos, às vezes, isso dificulta a visualização da pista. É normal também o mapa/radar encobrir parte do traçado. Mas nada que comprometa o jogo. No total, são 111 desafios a serem batidos. Vencendo, os "rachadores" ganham grana, somam pontos e popularidade. Com o dinheiro você compra peças, enquanto os pontos destravam carros e acessórios. No início, sua garagem está quase vazia. Após algumas vitórias, fica parecendo uma concessionária de importados, tal a quantidade de possantes à sua disposição.

E é no Multiplayer que o asfalto pega fogo. Você pode desafiar um amigo em corridas de Drag ("racha"), nas quais trocar as marchas no tempo certo é a receita da vitória.

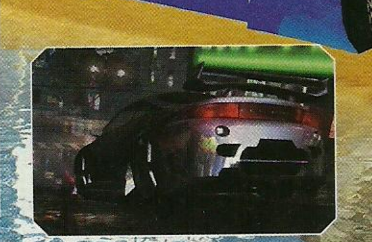
Na vida real, a prática de rachas nas ruas da cidade é uma estupidez sem tamanho. Mas a idéia caiu como uma luva nos games. E como todas as corridas de **Underground** acontecem à noite, o nível de emoção é altíssimo. Imagine-se dentro de um shopping de veículos, comprando as melhores peças, pegando tudo sem se preocupar e sem correr o risco de se machucar. Uma beleza, não? Sem dúvida, é uma experiência imperdível.

Ronny Marinoto

Barulheira infernal

Trilha aumenta adrenalina de Underground

Além da barulheira infernal dos carrões turbinados, **Underground** traz uma trilha sonora variada e pesada, formada por nomes conhecidos de gêneros diversos. A sonzeira vai do punk do Rancid, ao tecnocore de Rob Zombie, passando por nomes não tão famosos, como Crystal Method e Mystikal.



Gráficos 9,5	Som 9,5	Jogabilidade 9,0	Diversão 9,0	Replay 9,0

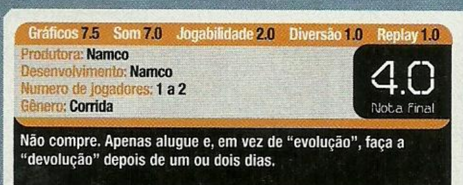
Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Black Box
Numero de jogadores: 1 a 2
Gênero: Corrida



9,0 Nota final

Realismo absurdo, 111 desafios a serem batidos e ainda é possível incrementar suas máquinas. Jogue hoje mesmo!

R: Racing Evolution


Gráficos 7.5 Som 7.0 Jogabilidade 2.0 Diversão 1.0 Replay 1.0

Produtora: Namco
Desenvolvimento: Namco
Numero de jogadores: 1 a 2
Gênero: Corrida

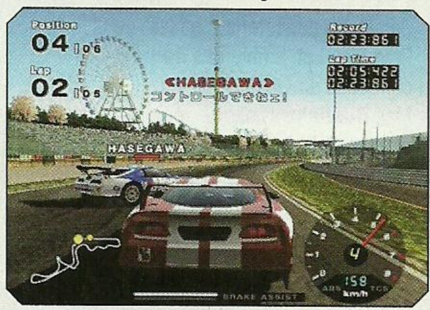
4.0 Nota Final

Não compre. Apenas alugue e, em vez de "evolução", faça a "devolução" depois de um ou dois dias.





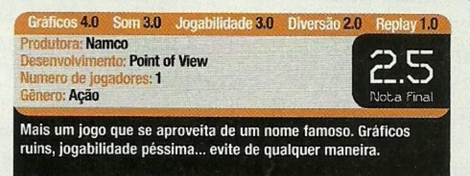
É melhor começar este texto falando das coisas boas de **R:** o replay deste game é realmente bonito de se assistir. Mas para apreciá-lo, é preciso jogar uma corrida inteira. É nessas horas que se percebe os pontos fracos do título da Namco: todo o resto. Não sei o que deu na cabeça dos caras para mudar tão radicalmente uma série que fazia tanto sucesso como a consagrada **Ridge Racer**. O fato é que resolveram seguir outro caminho, então **R:** não sabe se é Arcade ou se é simulador. Há uma grande variedade de veículos, mas eles não se comportam de maneira muito diferente uns dos outros. A velocidade inexiste nas primeiras corridas e acaba sendo quase nula também nas últimas provas. E o que pode ser mais monótono que as Drag Races deste game? Nao há sensação de adrenalina, o jogo avisa quando você deve usar o NOS (por sinal, mal configurado para o direcional digital) e praticamente não há como perder, mesmo saindo atrasado na largada. Um conselho: não se esqueça de desligar o Break Assist, senão o game ficará tão fácil que será apenas uma questão de colar o dedo no acelerador e fazer as curvas para o lado certo – o game cuida do resto para você. Queria saber onde está a tal da "evolução" do nome do game...





Eduardo Trivella

Spawn: Armageddon


Gráficos 4.0 Som 3.0 Jogabilidade 3.0 Diversão 2.0 Replay 1.0

Produtora: Namco
Desenvolvimento: Point of View
Numero de jogadores: 1
Gênero: Ação

2.5 Nota Final

Mais um jogo que se aproveita de um nome famoso. Gráficos ruins, jogabilidade péssima... evite de qualquer maneira.

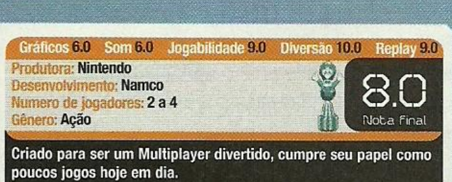
É incrível como personagens cool dão origem a games medíocres. **Batman: Return of Sin Tzu** e **Superman 64** são bons exemplos disso. Por outro lado, tanto Batman quanto Superman já tiveram seus dias de glória em bons jogos de Super NES. Agora, um super-herói que nunca foi feliz no mundo dos games é Spawn. Todos os seus jogos foram um fiasco completo. Mas com a Namco assumindo a produção dos games do herói criado por Todd McFarlane, imaginamos que, finalmente, ele teria um game à altura. Ou, assim acreditávamos. **Spawn: Armaggedon** é um desastre. Seus gráficos são ridículos para qualquer jogo da geração 128-bit. As bocas dos personagens não se mexem, os efeitos são típicos do N64 e a simplicidade dos cenários remete a **Simpsons: Road Rage**. A jogabilidade tenta gerar um clima frenético, mas nem isso consegue. Quanto à música, nem se fala: serviria melhor para animar velórios.



Se você não for fã absoluto de Spawn, passe bem longe deste game.

Eric Araki

Pac-Man Vs.


Gráficos 6.0 Som 6.0 Jogabilidade 9.0 Diversão 10.0 Replay 9.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Namco
Numero de jogadores: 2 a 4
Gênero: Ação

8.0 Nota Final

Criado para ser um Multiplayer divertido, cumpre seu papel como poucos jogos hoje em dia.

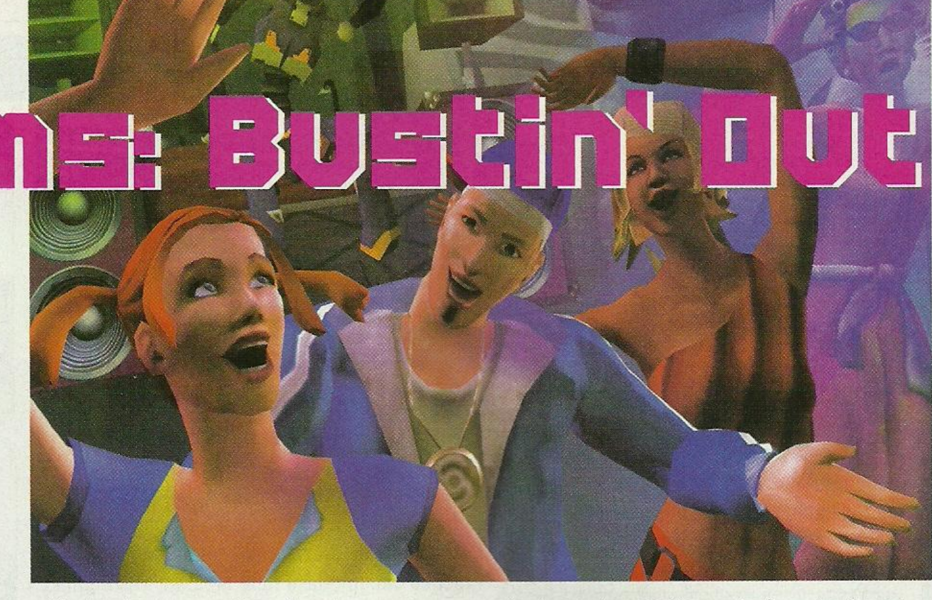
É engraçado como jogar **Pac-Man** em um sistema tão poderoso como o GameCube dá uma sensação de desperdício de maquinário... mas a Nintendo, em parceria com a Namco, conseguiu, em um único movimento, tornar o que era velho (e bota velho nisso) em um dos jogos mais bacanas da atualidade. Conectando um GBA ao GameCube, uma pessoa fica no comando de Pac (com o portátil), enquanto até três amigos assumem o papel dos fantasmas, loucos para pegar a bolinha amarela comilona. Pode parecer bobo à primeira vista, mas é só impressão. Depois de juntar uns amigos, a coisa fica tão viciante que você vai se perguntar por que diabos gostava tanto de **Mario Party**. Pena que ele é um game muito pequeno: são poucos labirintos à disposição. Alguns modos de jogo diferentes também não fariam mal nenhum. Vale apenas pelo fato de revitalizar um clássico como **Pac-Man**.



Renato Viliegas



The Sims: Bustin' Out



Brincar de deus ficou mais divertido

Rotina: todos os dias você come, dorme, faz xixi, arruma a casa, tenta agradar seus amigos... E para que repetir tudo isso em um game? Achou sem graça? Você nem imagina o quanto é possível se divertir em **The Sims Bustin' Out**. Você vai passar horas controlando seus Sims nas tarefas mais bizarras. Só que nesta nova versão, as novidades deixam a brincadeira melhor. Seu amigo virtual ganhou meios de transporte e pode visitar a família e os amigos na hora que você bem entender.

Você controla diretamente os movimentos e ações do seu Sim, o que significa que não haverá mais discussões ou situações espontâneas entre os personagens. Mas, apesar do controle estar em suas mãos, seu Sim demora para responder às suas ordens. Por exemplo, se estiver comendo, não há a menor chance de ele parar e pegar o ônibus para ir ao trabalho. É isso mesmo, agora os Sims trabalham de verdade! Você deve procurar um emprego no jornal, começar de baixo e conseguir promoções, que variam de "vítima da moda" a "cientista louco". O jogo oferece diversas carreiras e um final diferente para cada uma. Assim como na vida real, você sofre as conseqüências de suas escolhas. Se optar por ser cientista, seu Sim passará boa parte do dia em um laboratório e terá pouco tempo para outras atividades. Se comparados aos primeiros games, nos quais seu Sim ficava o dia inteiro de papo para o ar, a obrigação de trabalhar para destravar novidades é uma revolução e tanto.



Do jeito que você quiser

Bustin' Out é completamente diferente dos **The Sims** anteriores. Além de ser uma versão exclusiva para consoles domésticos, é o game com mais objetos, mais maneiras de interagir socialmente e 22 personagens diferentes. "**Bustin' Out** possui 20% mais estranhezas e 40% mais esquisitices do que o **The Sims** anterior", explicou o produtor Michael Perry.

E essas esquisitices não são estáticas: durante o game, você faz o que bem entender. É possível mudar de locações e carreiras a qualquer hora, ou voltar para a casa da mamãe quando a grana estiver curta. Cada ambiente do jogo contém entre 10 e 20 itens, todos ligeiramente complicados de se conseguir. O negócio é trabalhar bastante, de verdade, para obtê-los.

Seu Sim pode morar em ambientes bem inusitados, como a psicodélica "Casa Caliente". Nela, Randy Hart é o deus do amor e está louco para colocar você dentro de sua banheira em formato de coração. Você ainda passará o tempo na academia, na danceteria e poderá se divertir nos Free Play Lot, ambientes destraváveis para curtir com seus amigos.

Mas **Bustin' Out** não se resume a fazer xixi, ganhar dinheiro e interagir com os outros Sims. Existe um objetivo a ser cumprido no game! A cada mudança de locação, você ganha experiência e dinheiro para chegar à Malcom's Mansion. O tal do Malcom passa o jogo roubando coisas dos lugares em que você estiver. No final, você tem de passar por cima dele – literalmente – para recuperar suas coisas e, de quebra, morar na casa do bacana.

Bustin' Out é um game que agrada a todos, até mesmo a quem não está muito habituado com videogames. Se sua namorada reclama que você joga demais e não dá atenção a ela, apresente este **The Sims** para a menina. Ela vai adorar brincar de casinha com você...

Maria Beatriz Sant'Ana

Tirando um lazer

Conecte-se ao GBA para evoluir seu Sim

A versão para GameCube traz a opção de ser conectada à versão para GBA e assim habilitar alguns minigames, que podem render mais dinheiro para o seu personagem. A grana, os objetos e a experiência que você conseguir no portátil podem ser transferidos para o jogo do GC, tornando bem mais rápida a evolução do seu personagem. Esses joguinhos são divertidos, mas há um problema: seus Sims ficarão com vontade de ir ao banheiro enquanto você se diverte...



Gráficos 7.0 **Som** 5.0 **Jogabilidade** 7.0 **Diversão** 8.0 **Replay** 9.0

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Maxis
Numero de jogadores: 1 a 2
Gênero: Estratégia

7.5 Nota Final

Demais! Mas por que eles demoram tanto para ir de um lugar ao outro? É cansativo ver o Sim dirigindo por uma mesma rua...

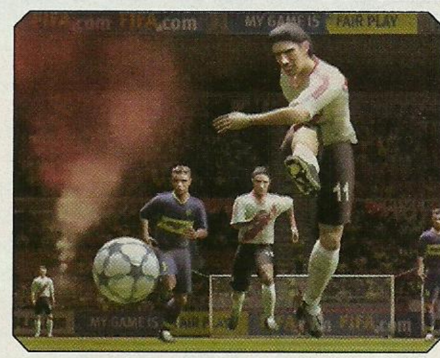
FIFA 2004



Amado por uns, odiado por outros. O fato é que **FIFA** sempre foi uma das maiores séries de futebol nos games. Na nova versão, a Electronic Arts apostou em mudanças na jogabilidade. O controle dos jogadores sem a bola foi aprimorado, trazendo duas alterações: a possibilidade de "adiantar" a tela, permitindo ver quais jogadores estão disponíveis para receber o passe, e o uso da alavanca C, para controlar um segundo jogador ao mesmo tempo que controla o jogador com a bola. Isso incrementa muito mais o desenvolvimento das partidas.

Os gráficos melhoram ainda mais com a opção Progressive Scan acionada. Se o jogador levar um carrinho em um campo enlamaçado, seu uniforme ficará cheio de lama. A trilha sonora, como sempre, foi selecionada com hits atuais. O destaque, claro, são as bizarras músicas dos brasileiros Tribalistas e Zeca Pagodinho.

A versão Cube possui uma conexão com o GBA, que permite transferir pontos de prestígio para seu time ou habilitar novos modos para o jogo portátil. Por essas e outras, o jogo diverte até quem não é fã de futebol, principalmente no modo Multiplayer.



Mais competitivo do que nunca (graças às mudanças na jogabilidade), **FIFA 2004** cria verdadeiras batalhas campais no melhor estilo **Winning Eleven**. E isso já é muita coisa.

Nicolas Tavares

Gráficos 9.0 Som 8.0 Jogabilidade 9.5 Diversão 9.5 Replay 8.0

Produtora: **Electronic Arts**
Desenvolvimento: **EA Canada**
Numero de jogadores: **1 a 2**
Gênero: **Esporte (futebol)**

8.5
Nota Final

Mesmo que não tenha interesse em futebol, você conseguirá jogar bem e até vencer umas partidas.

Metroid: Zero Mission

Renovação ou revolução? A nova-velha missão de Samus é isso e muito mais...

Metroid do NES, na boa e velha época do 8-bit, traz agradáveis lembranças de minha infância. Lembro que me apaixonei de cara por esse jogo fascinante e inovador. Joguei muito e, como o game não tinha um mapa, fiz um à mão e anotei a localização de todos os upgrades. Tudo para não ficar perdido. Aquela experiência viciante ficou marcada na memória e agora, 17 anos e quatro games depois, a Nintendo revive as origens de Samus Aran em grande estilo.

E ninguém melhor para cumprir essa tarefa do que o time de produção R&D1 da Nintendo, composto por gênios com vasta experiência na série. O produtor é Takehiro Izushi, o mesmo de **Metroid Fusion**, e a direção é de Yoshio Sakamoto, de **Fusion** e **Super Metroid**. Com essas duas mentes por trás da obra, o resultado não poderia ser diferente da perfeição.

De volta às origens

Com a paz na galáxia, promovida pela Galactic Federation, que regularizou as transações comerciais interplanetárias, surgiu um grupo de ladrões aproveitadores: os Space Pirates. Liderados pela Mother Brain e seus generais Ridley e Kraid, os piratas devastaram o antes próspero planeta Zebes, instalaram sua base nele e recrutaram seus mais hostis habitantes: os Zebesians. Para aumentar seu poder contra as naves comerciais e as patrulhas da Federação, os piratas invadiram uma estação de pesquisas e roubaram espécimes da recém-descoberta forma de vida conhecida como Metroid, originária do planeta SR388. De posse desses seres, os vilões conduziram pesquisas para criar verdadeiras armas orgânicas.

É aí que entra a caçadora de recompensas Samus Aran. A serviço da Galactic Federation, a guerreira, ciente de seu papel como defensora da galáxia, invade sozinha o planeta Zebes para acabar com os planos dos Space Pirates. E é nesse ambiente claustrofóbico e ameaçador que a solitária fortaleza Aran relembra seu passado, quando esse mesmo solo foi palco de seu treinamento com a civilização Chozo, que conferiu a ela a Power Suit e a missão de proteger a galáxia.

Porém, enquanto a versão 8-bit mal tocava nesse enredo complexo, **Zero Mission** expande a narrativa com

cenas animadas no mesmo estilo de **Metroid Fusion**. Tais seqüências são menos freqüentes que no game anterior e a descrição dos eventos através de texto é ainda mais casual. Mesmo assim, o jogo oferece detalhes valiosos e antes inexplorados pelos jogadores.

Um arsenal chamado Samus

O estilo de jogo é o mesmo clássico que deu origem a tantos games de exploração 2D com mapas. Os comandos foram herdados do simples e eficiente **Fusion**: os botões A e B servem para pular e atirar, enquanto o L permite que Samus mire nas diagonais e o R, pressionado, ativa o disparo de mísseis e Power Bombs. O Speed Booster é ativado automaticamente, sem a necessidade de um botão extra. O Select alterna entre as armas e o Start acessa a tela de mapa que, a propósito, também adota a funcionalidade de **Fusion**. Mas o que torna **ZM** superior ao game anterior para GBA é a resposta mais rápida aos comandos e o ritmo acelerado da ação. Nunca **Metroid** ►



Eeeei! Aponta isso para lá, mocinha rebelde!



Por que jogar Metroid: Zero Mission?

Esta é fácil de responder! Tudo bem que o game é um remake, mas merece ser conhecido, jogado e explorado por todo mundo que aprecia um bom jogo de videogame. Separamos alguns motivos para você ir atrás do seu cartuchinho agora mesmo!

Por Pablo Miyazawa





É a origem de Samus Aran

Ela enfrentou vilões em quase todos os consoles Nintendo, marcou presença na série **Smash Bros.** e estreou dois dos melhores games lançados em 2002, **Metroid Prime** (GameCube) e **Metroid Fusion** (GBA). Este mês, Samus Aran retorna às suas origens e revive a história que começou tudo – inclusive seu primeiro encontro com os Metroids. O enredo do novo game será bem familiar aos fãs antigos da série, mas os desafios são novos, os poderes são diferentes (alguns extraídos de **Super Metroid** e **Metroid Fusion**) e o som e os gráficos estão turbinados. E se você achou que o desfecho do **Metroid** original foi surpreendente, espere até ver o que acontece após derrotar Mother Brain em **Zero Mission**. Uma reviravolta transformará a aventura de uma maneira que ninguém poderá imaginar. Confira!

Este é o enredo clássico da série



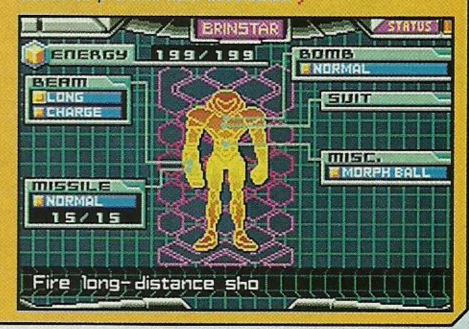
Enviada ao planeta Zebes para investigar rumores sobre uma espécie alienígena mortal, a caçadora de recompensas Samus Aran encontra os Metroids, misteriosas criaturas sugadoras de energia vital que emergem de um cérebro gigantesco, escondido sob a superfície do planeta. Mas ela não é a única viajante curiosa a respeito dos Metroids. Um bando de piratas espaciais também está no planeta. Pretendem se apropriar dos pequenos alienígenas e usar suas características especiais como arma. Cabe a Samus evitar essa exploração indevida.

Buscar itens escondidos é divertido demais

Como já é tradição na série **Metroid**, **Zero Mission** apresenta uma verdadeira caça ao tesouro – mísseis, tanques de energia, armas, que dão a habilidade de explorar o planeta de maneira mais abrangente. Toda vez que descobrir um equipamento, você se lembrará das situações em que se viu frente a um



beco sem saída. Com o novo item, é certeza que você conseguirá atravessar esse desafio facilmente. Essa infinita "corrente de descobertas" faz o mundo de **Metroid** crescer e evoluir a todo momento. Você se verá sem lugar novo para explorar, até descobrir que é possível estourar uma parte rachada do solo, atravessar um poço de lava falso ou se esgueirar por um túnel minúsculo próximo ao teto. Em seguida, você estará na correria novamente, pronto para detonar um grupo novo de inimigos e em busca do próximo item escondido. ►



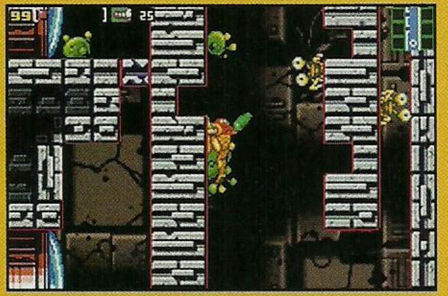




E tem os equipamentos novos...

A moderna armadura de Samus Aran dá mais poderes à medida que é equipada com novos itens e armas. Com o Speed Booster, ela consegue atravessar algumas paredes e inimigos. O Ice Beam congela os monstros, que podem ser usados como plataforma. O Power Grip permite agarrar nas beiradas. O interessante é notar que Samus é uma habilidosa mercenária no início da história, mas está bem diferente quando invade o esconderijo de Mother Brain. Nesse momento, ela é uma verdadeira máquina de destruição, armada e perigosa. Isso graças ao enorme arsenal obtido no decorrer da aventura, e muitas das armas nem faziam parte do **Metroid** original.





Monstros, monstros e mais monstros

Os Metroids são apenas algumas das espécies ameaçadoras que vivem acima da superfície de Zebes. As profundezas do planeta são tomadas por criaturas que têm, como único objetivo, impedir que Samus invada seus domínios. Voando, se arrastando, correndo ou se escondendo, os monstros não vão sossegar enquanto não acabarem com a raça da invasora. Além dos tradicionais Kraid e Ridley, o mundo de **Zero Mission** apresenta novíssimas ameaças, como uma gigantesca serpente de lava que defende a toca de Kraid e larvas gigantes que habitam as profundezas de Norfair. E há também os tais piratas espaciais, que não são moleza.



É quase igual, mas está muito melhor!

Apesar da história de **Metroid: Zero Mission** ser originada do clássico **Metroid** do NES (lançado em 1986), o visual e o som do game são puro GBA. A brincadeira fica ainda mais caprichada em um Game Boy Player ligado ao GameCube, graças aos lindos cenários, os personagens intrincadamente detalhados e as cenas animadas bem construídas.
A trilha sonora é sinistra, excelente para ser ouvida com fones de ouvido e o volume no talo.
A reestruturação deste clássico faz justiça ao original.
A jogabilidade fenomenal, os controles intuitivos e a animação, acima da média, farão todo mundo babar na tela do GBA.

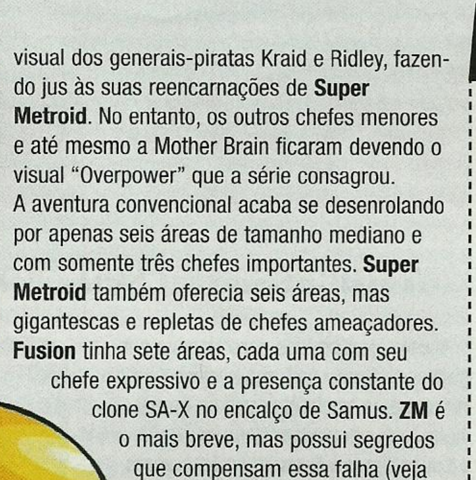




foi tão frenético em duas dimensões. Em matéria de Power-ups, Samus também evoluiu muito desde os seus dias de Sprite pixelado de quatro cores. Vestida para matar com sua Power Suit, ela parte para as profundezas de Zebes para coletar mísseis, diferentes disparos como o Long Beam, Charge Beam, Ice Beam, além de recursos como a Morph Ball, Hi-Jump, Speed Booster... Não vamos estragar a surpresa revelando todas as maravilhas que a heroína é capaz de encontrar em **ZM**, mas podemos adiantar que ela trouxe outra maravilha de **Fusion**: o Power Grip, que permite a Samus se agarrar em plataformas e buracos nas paredes.

Zebes Reloaded

As galerias subterrâneas de Zebes também receberam uma boa dose de renovação. Vocês, certamente, irão reconhecer as imediações de Brinstar, Crateria, Norfair, os lares de Kraid e Ridley e o esconderijo da Mother Brain, Tourian. Porém, os caminhos são inéditos, aproveitando-se dos novos recursos de Samus e com a genialidade característica da série. Mas **ZM** novamente se destaca de **Fusion** no quesito "progressão". Enquanto a aventura de 2002 ditava seus passos através do computador Adam, estragando, muitas vezes, as surpresas do caminho e o prazer de explorar, **ZM** oferece dicas dos seus próximos destinos através das estátuas Chozo, mas nunca torna esse caminho obrigatório. Menos linearidade é igual a mais exploração, e esse sempre foi o espírito de **Metroid.** Outra surpresa agradável é o novo



visual dos generais-piratas Kraid e Ridley, fazendo jus às suas reencarnações de **Super Metroid**. No entanto, os outros chefes menores e até mesmo a Mother Brain ficaram devendo o visual "Overpower" que a série consagrou.
A aventura convencional acaba se desenrolando por apenas seis áreas de tamanho mediano e com somente três chefes importantes. **Super Metroid** também oferecia seis áreas, mas gigantescas e repletas de chefes ameaçadores. **Fusion** tinha sete áreas, cada uma com seu chefe expressivo e a presença constante do clone SA-X no encalço de Samus. **ZM** é o mais breve, mas possui segredos que compensam essa falha (veja quadro ao lado).

Pronto para outra

Na parte técnica, seria covardia comparar **ZM** com o game original, já que os dois são separados por quase duas décadas de evolução tecnológica. Seu rival lógico é, então, **Fusion**. Entre os dois, temos um empate técnico, já que os gráficos coloridos, os cenários detalhados e a animação fluida de ambos são o ápice da beleza 2D no GBA. Vale lembrar as melodias dos compositores Kenji Yamamoto e Minako Hamano, algumas das mais belas que já saíram pelos fones de ouvido do portátil.

Mas é no conjunto da obra que **Zero Mission** sobressai. O time de desenvolvimento conseguiu mais uma vez se superar: a idéia de reviver os primeiros passos de Samus contra os Space Pirates foi executada com maestria inigualável. Mas o que mais me anima não é o fato de estar com as mãos em uma nova obra de arte, mas a garantia de que esse legado viverá por muito tempo. Pelo menos é o que querem dizer as palavras "See you next mission!", na tela final do game. Que venha **Metroid Prime 2**!

Fabio Santana





Os segredos de Samus

Quer saber o que vem depois do final?

Depois de acabar com a raça da Mother Brain e fugir sob a pressão da implacável contagem regressiva, já estávamos preparados para ver a Samus partindo de Zebes, com a sensação de que faltou alguma coisa... e faltou mesmo. A Nintendo reservou o melhor para o final: uma área totalmente nova. Depois de ser interceptada por piratas sobreviventes, Samus perde sua Power Suit e acaba em um reduto secreto de Zebes conhecido como Chozodia, onde os vestígios da civilização-pássaro estão por todos os cantos.
Nesse epílogo, você controla a caçadora de recompensas apenas com uma arma de mão para se defender dos impiedosos Zebesians. São dois atos: no primeiro, você tem que dar uma de Solid Snake e usar toda sua furtividade para evitar chamar a atenção dos piratas em sua nave-mãe. No segundo, após enfrentar um chefe, você recupera a Power Suit (mais poderosa do que nunca) e tem acesso a todas as áreas do jogo. Para fugir do planeta, é necessário explorar o restante das ruínas de Chozodia, enfrentar um chefe secreto – digamos que há uma dose extra de nostalgia aqui – e correr novamente contra o relógio. Para compensá-lo por todo esforço, alguns extras são liberados. Em primeiro lugar, abre-se a opção Gallery, na qual você pode rever a ilustração final que conquistou – e são múltiplas, como manda a tradição. Há também a dificuldade Hard, que testa as habilidades dos jogadores mais hardcore. Se ainda acha pouco, o game original de 1987 também fica disponível depois de terminar **ZM**. Ah, e ainda tem a conectividade com **Fusion**, que libera os cinco finais do game anterior e algumas ilustrações inéditas da infância e adolescência de Samus em Zebes com os Chozo. Vale ou não a pena?

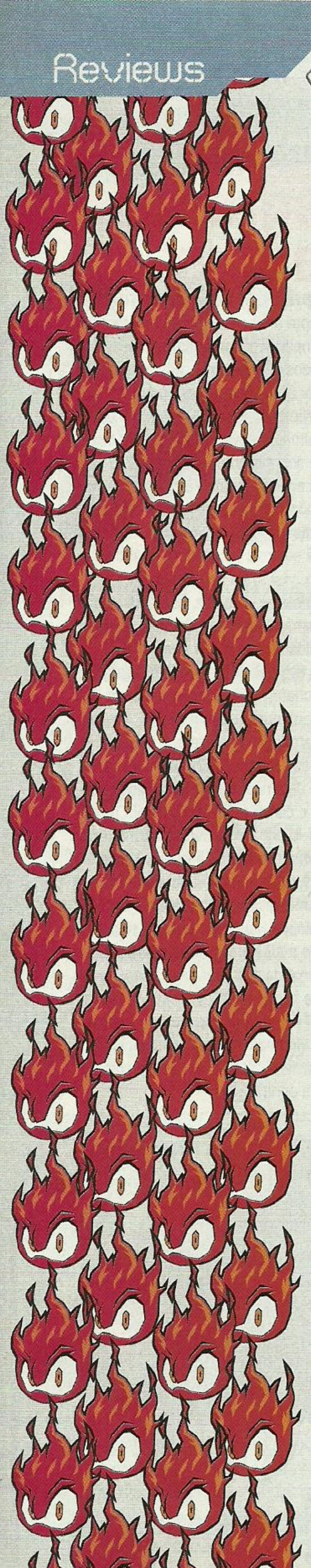
Gráficos 9,5 **Som** 10 **Jogabilidade** 10 **Diversão** 10 **Replay** 9,0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Numero de jogadores: 1
Gênero: Ação

9,5 Nota final

Não há palavras! Só faltaram mais alguns chefes gigantes e uma ou duas áreas extras para este game ficar mais que perfeito.

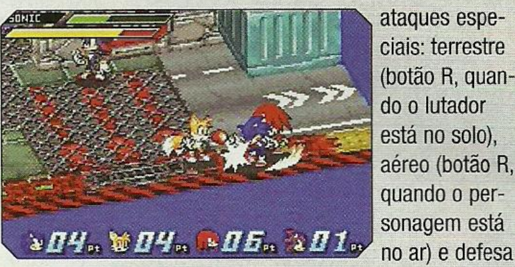




Sonic Battle

Sonic Team fracassa em seu "Smash Bros. versão Sega"

A idéia de **Sonic Battle** era juntar os personagens antigos e novatos da série **Sonic** em uma aventura e colocar todo mundo para trocar sopapos na arena. Essa fórmula foi muito bem aproveitada pela HAL Laboratories, com **Super Smash Bros.** (para N64) e em sua seqüência **Super Smash Bros. Melee** (para GameCube). Mas faltou criatividade e capricho ao Sonic Team, o que resultou em um jogo de luta apenas regular. No game, você escolhe entre Sonic, Knuckles, Tails, Shadow, Amy, Cream, Rouge e Emerl, em disputas pelo título de melhor lutador da turma. A maneira mais rápida de lutar é selecionar o modo Battle – para até quatro jogadores humanos ou controlados pelo computador – ou o modo Challenge, no qual você luta contra até três personagens, em três níveis diferentes de dificuldade. Antes de entrar na arena, o jogador monta uma combinação para os



ataques especiais: terrestre (botão R, quando o lutador está no solo), aéreo (botão R, quando o personagem está no ar) e defesa (botão L, quando o jogador estiver sob ataque). Seqüências de combos também são criadas com a combinação de socos e movimentos especiais. As regras para determinar o vencedor podem ser definidas por um número fixo de nocautes, pela quantidade de adversários vencidos em um determinado tempo de jogo ou quando restar apenas um sobrevivente na arena.





Lutas desanimadas

Qualquer cara feia, pisão no pé ou diferença de religião já é motivo suficiente para um acerto de contas no ringue. Assim funciona o modo Story, o principal modo de jogo de **Sonic Battle**. O jogador inicia a aventura em Emerald Town e abre novos caminhos no mapa enquanto quebra a cara de amigos e inimigos e aprende novas técnicas de luta. É possível fazer visitas aos "amigos", como no laboratório de Tails ou na casa de Knuckles, mas é bom estar preparado para lutas freqüentes.

O grande problema de **Sonic Battle** é a limitação de cenários e golpes: não existe interação com a área onde se luta. Colunas e objetos do cenário encobrem os personagens, que possuem sempre o mesmo esquema de combos, variando apenas os golpes especiais. Faltou capricho.



O visual é apenas mediano. Não se vê refinamento gráfico e a jogabilidade não é das melhores. Esses fatos são inexplicáveis, visto que o GBA já provou ser capaz de fazer melhor que isso em títulos como **King of Fighters EX2** (com variação de golpes e visual bacana dos lutadores) e **Tony Hawk's Underground** (jogabilidade impecável). O melhor mesmo é procurar um GameCube e jogar **Sonic Heroes**.

Ronny Marinoto

Arrume alguém para socar

O Multiplayer que não compensa

Sonic Battle permite a jogatina entre quatro pessoas com apenas um cartucho. As opções ficam limitadas, mas ainda assim, a experiência de socar a galera é melhor que bater nos personagens controlados pelo computador. Para aproveitamento total do Multiplayer, aí sim, são ncessários vários GBAs e cartuchos. Os jogadores poderão colocar na arena seus lutadores com configurações próprias. É aí que entra a parte da estratégia, pois o robô Emerl pode ser customizado, além de aprender as técnicas de qualquer lutador e combiná-las de diversas maneiras. Isso obriga os jogadores a avançarem no modo Story para destravar lutadores e dispor de todos os golpes. Mas o esforço não compensa.





Gráficos	Som	Jogabilidade	Diversão	Replay
6.5	4.0	5.0	5.0	4.5

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Sonic Team
Numero de jogadores: 1 a 4
Gênero: Luta

5.0 Nota final

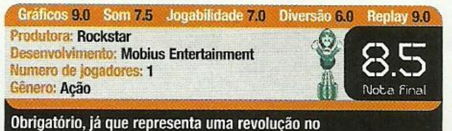
As lutas são muito sem graça e funcionam em um sistema repetitivo. Nem o modo Story consegue quebrar a monotonia.

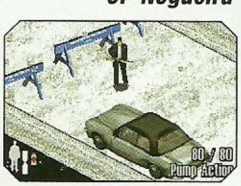
Max Payne



Fãs do Game Boy sabem que sua história é repleta de jogos bonitinhos, coloridos e infantis. Existem títulos sérios, mas o tamanho da tela do console nunca ajudou muito. Eu pensava assim até ver o Max ser pipocado por uma shotgun, e sangue e estilhaços voando por todos os lados. A violência é o ponto forte de **Max Payne**. O enredo é bem adulto, com direito à traição, vingança, corrupção e muitas, mas muitas mortes. A história é narrada com o uso de vozes digitalizadas. É dessa maneira caprichada que o jogador descobre como a vida de Payne foi para o brejo de uma hora para a outra. Os aspectos técnicos são de cair o queixo. Os gráficos, além de simularem 3D com perfeição, são altamente interativos. Você pode fuçar em objetos do cenário para ativar alguns efeitos interessantes, além de poder estilhaçar quase tudo com seus tiros. E, claro, não poderia faltar o bullet-time, efeito de câmera lenta que pode ser acionado com o botão R e permite ao herói se esquivar de balas e detonar inimigos durante um salto. Uma acrobacia interessante, pena que seu uso é limitado.

JP Nogueira





Peter Pan: The Motion Picture Event

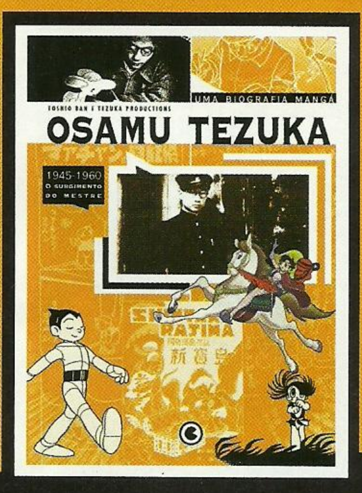
Gráficos 6.0 Som 5.0 Jogabilidade 5.0 Diversão 6.0 Replay 4.0
Produtora: Atari
Desenvolvimento: Saffire
Numero de jogadores: 1
Gênero: Ação
5.0 Nota Final
O game apresenta imagens digitalizadas do filme, que devem agradar a quem curtiu a aventura no cinema. Mas pena que este seja seu maior atrativo.

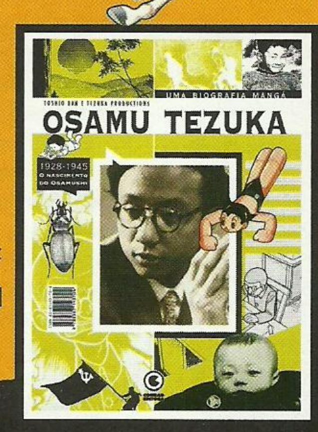
A história do menino que não queria crescer já é contada há mais de 100 anos em diversas mídias. A nova aventura do personagem nos videogames é totalmente baseada no filme lançado recentemente nos cinemas. Tudo começa quando Peter Pan leva Wendy e seus irmãos, John e Michael (não é o Jackson) para viver uma incrível aventura na Terra do Nunca. A fantasia dá ao game características infantis, mas este não é um game para crianças. Não é nada fácil passar pelos inimigos armados e pelos cenários em forma de labirinto. Logicamente, o Capitão Gancho é o grande vilão a ser vencido no final. No caminho até lá, Peter deverá cumprir diversas tarefas, além de participar de alguns minigames. E é só isso.



Ronny Marinoto











Sonic Heroes

Habilite todos os modos secretos

Jogando no modo Story ou no Challenge, você encontrará itens chamados Emblems. Dependendo da quantidade de Emblems que você conquistar, novos modos serão habilitados. Confira o número de Emblems necessários para cada modo:

Modo Team Battle (2 jogadores): 20 Emblems
Modo Special Stage (2 jogadores): 40 Emblems
Modo Ring Race (2 jogadores): 60 Emblems
Modo Bobsled Race (2 jogadores): 80 Emblems
Modo Quick Race (2 jogadores): 100 Emblems
Modo Expert Race (2 jogadores): 120 Emblems
Personagens metálicos: 141 Emblems





Dificuldade Super Hard

Para habilitar esta dificuldade, termine o jogo fazendo raking A em todas as fases e conseguindo os 141 Emblems.

Personagens metálicos no modo 2-Players

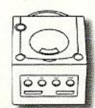
Para selecionar a versão metálica dos personagens, aperte e segure A + Y sobre o personagem desejado até que o jogo comece.

Músicas e seqüências animadas extras

Ao terminar o modo Story com cada um dos times, você habilitará músicas para o Sound Test e seqüências de FMV para o CG Theater. Confira as músicas liberadas.

Team Sonic: "We Can"
Team Rose: "Follow Me"
Team Chaotix: "Chaotix"
Team Dark: "This Machine"





Goblin Commander

Truques

Para acionar os códigos a seguir, pressione e segure os botões R + L + Y + ↓ por três segundos, a qualquer momento do jogo. Em seguida, digite uma das seqüências abaixo:

Invencibilidade: R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R.
Vitória instantânea: R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y.
Seleção de fases: Y, Y, Y, L, R, L, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y.
Adicionar ou remover nevoeiro: R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R.
Reduzir a velocidade em 50%: L, L, L, L, L, Y, Y, Y, Y, R.
Aumentar a velocidade em 50%: R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R.
Mais 100 Gold: L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L.
Mais 100 Souls: R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R.
1000 Gold e Souls: R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L.





The Haunted Mansion

Códigos secretos



Zeke Esqueleto: na seqüência de apresentação, aperte e segure A + B + X + Y. Solte esses botões quando a tela de apresentação aparecer. Comece o jogo normalmente.

Zeke Invisível: na seqüência de apresentação, aperte e segure A + B + L + R. Solte esses botões quando a tela de apresentação aparecer. Comece o jogo normalmente.

Invencibilidade: durante o jogo, digite a seqüência B, X, X, X, B, X, Y, A.

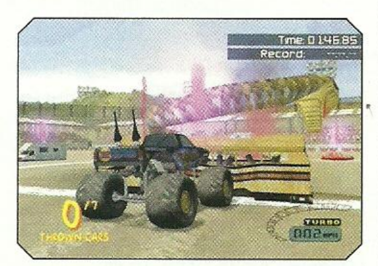
Melhorar a arma: durante o jogo, digite a seqüência B, B, Y, Y, X, X, X, A.

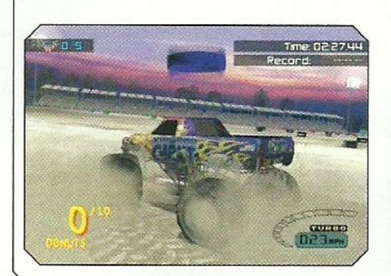
Seleção de fases: durante o jogo, digite a seqüência X, X, B, Y, Y, B, X, A.

Monster 4x4: Master of Metal

Caminhões secretos

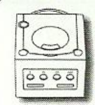
Para habilitar as oito caminhonetes secretas (Grave Digger, Maximum Destruction, Avenger, Redtoid, El Toro Loco, Inferno, Predator e Eradicator), finalize o modo Champ Tour. A cada nova etapa completada, um novo carro é liberado.





Pista na lua

Para habilitar o circuito Moon, termine o jogo com todos os carros e recolha todas as 50 estrelas espalhadas pelo jogo. Você poderá acessar esta pista no modo Training. Na lua, você deverá coletar 27 estrelas, cada uma correspondente a um dos programadores do jogo.



The Sims: Bustin' Out

Duende do dinheiro

Você pode habilitar um Duende Azul para sua casa que lhe trará muita sorte. Durante o jogo, digite a seqüência ↓, L, Z, R, ←, X. A voz de um Sim soará e um Duende Azul aparecerá ao lado de sua casa. A partir de então, o seu Sim receberá uma ligação diária, dizendo que você recebeu quantias em dinheiro.



Habilite todos os objetos

Primeiro, habilite o Duende Azul. Em seguida, digite a seqüência ↓, Z, ↑, Y, R, em qualquer momento do jogo. A voz de um Sim soará, confirmando o truque. Para desabilitar esse código, digite a seqüência R, Y, ↑, Z, ↓.

Todas as localidades destravadas

Primeiro, habilite o Duende Azul. Em seguida, digite a seqüência ←, Z, R, L e Z, em qualquer momento do jogo. A voz de um Sim soará, confirmando o truque. Para desabilitar esse código, digite a seqüência Z, L, R, Z, ←.



Todos os relacionamentos habilitados

Primeiro, habilite o Duende Azul. Em seguida, digite a seqüência L, R, ↓, ↓, Y, em qualquer momento do jogo. A voz de um Sim soará, confirmando o truque.

Aumentar sua motivação

Primeiro, habilite o Duende Azul. Depois, pressione Start dentro de sua casa. Rapidamente, digite a seqüência L, R, Y, ↓, ↓, X. A voz de um Sim soará, confirmando o truque. Selecione o Duende e escolha a opção Fix Motives. Para desabilitar esse código, pressione Start novamente e digite a seqüência ↓, ↓, Y, R, L.

Fotos dos criadores

Primeiro, habilite o Duende Azul. Em seguida, digite a seqüência R, Z, ↓. A voz de um Sim soará, confirmando o truque.





Sonic Battle

Combo Cards

Jogando no modo Story, siga pelo Emerl Story Line e procure o prédio do Sonic Team. Lá, você poderá escrever algumas passwords para habilitar truques. Escreva as seguintes senhas para habilitar os Combo Cards de cada personagem:

Amy Combo Card: alogK
Chaos Combo Card: EkiTa
Cream Combo Card: ZAhan
E-102 Combo Card: tSueT
Knuckles Combo Card: yU3Da
Rouge Combo Card: AhnVo
Shadow Combo Card: Armla
Sonic Combo Card: 75619
Tails Combo Card: OTrOI



Habilite os personagens secretos

Jogando no modo Story, siga pelo Emerl Story Line. Lá, você poderá derrotar Chaos 0 e Gamma. Se conseguir, ambos estarão disponíveis como personagens jogáveis.

Habilite os minigames

Fly And Get: termine o episódio da Tails no modo Story.
Mine Hunt: termine o episódio de Knuckle no modo Story.
Soniclash!: termine o episódio de Sonic no modo Story.
Speed Demon: termine o episódio de Shadow no modo Story.
Treasure Island: termine o episódio da Amy no modo Story.

Habilite o cenário Green Hill Zone

Termine o modo Story com todos os personagens.



Max Payne

Muitos truques

Para habilitar as opções Super Cop (invencibilidade), Infinite Ammo (munição infinita) e All Weapons (todas as armas) na tela de Options, é só terminar o game, em qualquer dificuldade.



CT Special Forces

Personagens Secretos

Para selecionar os personagens especiais de cada estágio, escreva qualquer um dos códigos abaixo.

Fase	Password	Fase	Password
1	0202	2	1608
2	1408	3	2111
3	2704	End	1705
4	0108		

Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards

Códigos das cartas

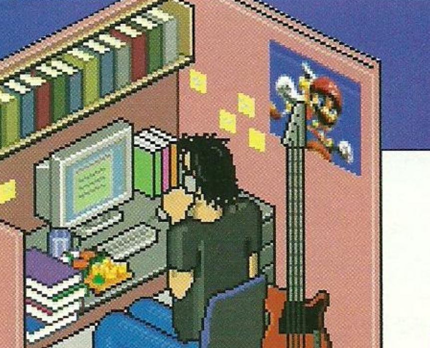
Escreva as senhas na máquina do Card Shop, para conseguir suas respectivas cartas.

7 Colored Fish	23771716
Abyss Flower	40387124
Acid Crawler	77568553
Acid Trap Hole	41356845
Air Marmot Of Nefa	75889523
Akakieisu	38035986
Akihiron	36904469
Alinsection	70924884
Alligator's Sword	64428736
All-Seeing Goddess	53493204
Alpha The Magnet Warrior	99785935
Amazon Of The Seasons	17968114
Amazon Sword Women	94004268
Ameba	95174353
Amphibious Bugroth	40173854
Ancient Brain	42431843
Ancient Elf	93221206
Ancient Jar	81492226
Ancient One of the Forest	14015067
Ancient Sorcerer	36821538
Ancient Tool	49587396
Ancient Tree of Enlightenment	86421986
Ancient Water Turtle	11714098
Angelwitch	37160778
Ansatsu	48365709
Anthrosaurus	89904598
Anti Raigeki	42364257
Aqua Dragon	86164529
Aqua Madoor	85639257
Aqua Snake	12436646
Arlownay	14708569
Arma Knight	36151751
Armaill	53153481
Armed Ninja	09076207
Armored Lizard	15480588
Armored Rat	16246527
Armored Starfish	17535588
Armored Zombie	20277860
Axe of Despair	40619825
Axe Raider	48305365
Baby Dragon	88819587
Barox	06840573
Barrel Dragon	81480460
Barrel Lily	67841515
Barrel Rock	10476868
Basic Insect	89091579
Bat	72076281
Battle Ox	05053103
Battle Steer	18246479
Battle Warrior	55550921
Beaked Snake	06103114
Bean Soldier	84990171
Bear Trap	78977532
Beast Fangs	46009906
Beast King of the South	99426834
Beast of Talwar	11761845
Beastly Mirror Ritual	81933259
Beautiful Beast Trainer	29616941
Beautiful Headhunter	16899564
Beaver Warrior	32452818
Behegon	94022093
Berfomet	77207191
Beta the Magnet Warrior	39256679
Bickuribox	25655502
Big Eye	16768387
Big Insect	53606874
Big Shield Gardna	65240384
Binding Chain	08058240
Bio Plant	07670542
Bite Shoes	50122883
Black Dragon Jungle	89832901
Black Illusion Ritual	41426869
Black Luster Ritual	55761792
Black Luster Soldier	05405694
Black Pendant	65169794
Black Skull Dragon	11901678
Blackland Fire Dragon	87564352
Bladefly	28470714
Blast Juggler	70138455
Blast Sphere	26302522
Blocker	34743446
Blue Eyes Silver Zombie	35282433
Blue Eyes Ultra Dragon	23995346
Blue Eyes White Dragon	89631139
Blue Flame Kagemusha	15401633
Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
Blue-winged Crown	41396436
Bolt Escargot	12146024
Bolt Penguin	48531733
Bone Mouse	21239280
Boo Koo	68963107
Book of Secret Art	91595718
Bottom Dweller	81386177
Boulder Tortoise	09540040
Bracchio-Raidus	16507828
Brain Control	87910978
Brave Scizzar	74277583
Breath of Life	20101223
Bright Castle	82878489
Burglar	06297941
Buster Blader	78193831
Candle of Destiny	47695416
Cannon Soldier	11384280
Castle of Dark Magic	00062121
Catapult Turtle	95727991
Celtic Guardian	91152256
Chakra	65393205
Change of Heart	04031928
Change Slime	18914778
Charubin the Fire	37421579
Chimera the Flying	04796100
Chronolord	61454890
Claw Reacher	41218256
Clown Zombie	92667214
Cockroach Knight	33413638
Cocoon of Evolution	40240595
Commencement Dance	43417563
Contruct of Mask	02304453
Corroding Shark	34290067
Cosmo Queen	38999506
Cosmo Queen's Prayer	04561679
Crab Turtle8	91782219
Crass Clown	93889755
Crawling Dragon	67494157
Crawling Dragon #2	38289717
Crazy Fish	53713014
Crimson Sunbird	46696593
Crow Goblin	77998771
Crush Card	57728570
Curse of Dragon	28279543
Curse of Millenium	83094937
Curse of Tri-Horned Dragon	79699070
Cursebreaker	69666645
Curtain of the Dark	22026707
Cyber Commander	06400512
Cyber Raider	39978267
Cyber Saurus	89112729
Cyber Shield	63224564
Cyber Soldier	44865098
Cyber Soldier of Darkness	75559356
Cyber-Stein	69015963
Cyber-tech Alligator	48766543
Dancing Elf	59983499
Dark Artist	72520073
Dark Assailant	41949033
Dark Chimera	32344688
Dark Elf	21417692
Dark Energy	04614116
Dark Gray	09159938
Dark Hole	53129443
Dark King of the Abyss	53375573
Dark Magic Ritual	76792184
Dark Magician	46986414

Dark Magician Girl	38033121
Dark Plant	13193642
Dark Prisoner	89558090
Dark Rabbit	99261403
Dark Shade	40196604
Dark Titan of Terror	89494469
Dark Witch	35565537
Dark-eyes Illusionist	38247752
Darkfire Dragon	17881964
Dark-Piercing Light	45895206
Darkworld Thorns	43500484
Deepsea Shark	28593363
Deepsea Warrior	24128274
Destroyer Golem	73481154
Dharma Cannon	96967123
Dian Keto the Cure	84257639
Dice Armadilo	69893315
Dig Beak	29948642
Dimensional Knight	37043180
Disk Magician	76446915
Dissolverock	40826495
Dokuroizo the Grim	25882881
Dokurorider	99721536
Doll of Demise	91635482
Doma the Angel of Doom	16972957
Doron	00756652
Dorover	24194033
Dragon Capture Jar	50045299
Dragon Human	81057959
Dragon Master Knight	62873545
Dragon Piper	55763552
Dragon Seeker	28563545
Dragon Statue	09197735
Dragon Treasure	01435851
Dragon Zombie	66672569
Dragoness the Wicked	70681994
Dream Clown	13215230
Drill Bug	88733579
Droll Bird	97973387
Drooling Lizard	16353197
Dryad	84916669
Dunames Dark Witch	12493482
Dungeon Worm	51228280
Eatgaboon	42578427
Eldeen	06367785
Electric Lizard	55875323
Electric Snake	11324436
Electro-whip	37820550
Elegant Egotist	90219263
Elf's Light	39897277
Embryonic Beast	64154377
Emperor of the Lance	11250655
Empress Judge	15237615
Enchanting Mermaid	75376965
Eradicating Aerosol	94716515
Eternal Draught	56606928
Eternal Rest	95051344
Exile of the Wicked	26725158
Exodia of Forbidden	33396948
Eyearmor	64511793
Faceless Mage	28546905
Fairy Dragon	20315854
Fairy of the Fountain	81563416
Fairy's Gift	68401546
Faith Bird	75582395
Fake Trap	03027001
Feral Imp	41392891
Fiend Kraken	77456781
Fiend Reflection #1	68870276
Fiend Reflection #2	02863439
Fiend Sword	22855882
Fiend's Hand	52800428
Fiend's Mirror	31890399
Final Flame	73134081
Fire Eye	88435542
Fire Kraken	46534755
Fire Reaper	53581214
Fire-eating Turtle	96981563
Firegrass	53293545
Firewing Pegasus	27054370
Fireyarou	71407486
Flame Cerebrus	60862676
Flame Ghost	58528964
Flame Manipulator	34460851
Flame Swordsman	45231177
Flame Viper	02830619
Flower Wolf	95952802
Flying Penguin	05628232
Follow Wind	98252586
Forest	87430998
Fortress Whale	62337487
Fortress Whale's Oath	77454922
Frenzied Panda	98818516
Frog The Jam	68638985
Fungi of the Musk	53830602
Fusionist	01641882
Gaia the Dragon Ch	66889139
Gaia the Fierce Knight	06368038
Gale Dogra	16229315
Garma Sword	90844184
Garma Sword Oath	78577570
Garnecia Elefantis	49888191
Garoozis	14977074
Garvas	69780745
Gate Deeg	49258578
Gate Guardian	25833572
Gate Guardian Ritual	56483330
Gate Sword	46211326
Gatekeeper	19737320
Gazelle the King of Dreams	05818798
Gear Golem the Mover	30190809
Gemini Elf	69140098
Genin	49370026
Giant Flea	41762634
Giant Mech-soldier	72299832
Giant Red Seasnake	58831685
Giant Rock Soldier	13039848
Giant Scorpion of Tundra	41403766
Giganto	33621868
Giga-tech Wolf	08471389
Giltia the Dark Knight	51828629
Goblin Fan	04149689
Goblin's Secret Recover	11868825
Goddess of Whim	67959180
Gokibore	15367030
Golgoil	07526150
Gorgon Egg	11793047
Grappler	02906250
Graveyard & Hand	27094595
Great Bill	55691901
Great Mammoth of Graveyard	54622031
Great Moth	14141448
Great White	13429800
Green Phantom King	22910685
Greenkappa	61831093
Griffore	53829412
Griggle	95744531
Gruesome Goo	65623423
Guardian of the La	89272878
Guardian of the Thunder	47879985
Gyakutenno Megami	31122090
Hamburger Recipe	80811661
Hane-Hane	07089711
Haniwa	84285623
Hannibal Necromancer	05640330
Happy Lover	99030164
Hard Armor	20060230
Harpie Lady	76812113
Harpie Lady Sister	12206212
Harpie's Feather D	18144506
Harpie's Pet Dragon	52040216
Hercules Beetle	52584282
Hero of the East	89987208
Hibikime	64501875
High Tide Gyojin	54579801
Hinotama	46130346
Hinotama Soul	96851799
Hiro's Shadow Scout	81863068
Hitodenchak	46718686
Hitotsu-me Giant	76184692
Holograh	10859908
Horn Imp	69669405
Horn of Light	38552107
Horn of the Unicorn	64047146
Hoshiningen	67629977
Hourglass of Courage	43530283
Hourglass of Life	08783685
House of Adhesive	15083728
Human-eater Bug	54652250
Hungry Burger	30243636
Hungry Ghoul	95265975
Hunter Spider	80141480
Hurricail	15042735
Hyo	38982356
Hyosube	02118022
Hyozanryu	62397231
Ice Water	20848593
Ill Witch	81686058
Inhaler	08353769
Insect Armor with Fire	03492538
Insect Queen	91512835
Insect Soldiers of Swarm	07019529
Invader from Another Galaxy	28450915
Invader of the Throne	03056267
Invigoration	98374133
Invisible Wire	15361130
Invitation to a Da	52675689
Javelin Beetle	26932788
Javelin Beetle Pact	41182875
Jellyfish	14851496
Jigen Bakudan	90020065
Jinzo	77585513
Jinzo #7	32809211
Jirai Gumo	94773007
Job-change Mirror	55337339
Judge Man	30113682
Kageningen	80600490
Kairyu-shin	76634149
Kaiser Dragon	94566432
Kamakiriman	68928540
Kaminari Attack	09653271
Kaminarikozou	15510988
Kamionwizard	41544074
Kanan the Swordmistress	12829151
Kanikabuto	84103702
Kappa Avenger	48109103
Karbonala Warrior	54541900
Kattapillar	81179446
Kazejin	62340868
Key Mace	01929294
Key Mace #2	20541432
Killer Needle	88979991
King Fog	84686841
King of Yamimakai	69455834
Kojikocy	01184620
Korogashi	32569498
Koumori Dragon	67724379
Krokodilus	76512652
Kumootoko	56283725
Kunai with Chain	37390589
Kurama	85705804
Kuriboh	40640057
Kuwagata -	60802233
Kwagar Hercules	95144193
La Jinn The Mystic	97590747
Labyrinth Tank	99551425
Labyrinth Wall	67284908
Lady of Faith	17358176
LaLa Li-oon	09430387
LaMoon	75850803
Larvae Moth	87756343
Larvas	94675535
Last Day of Witch	90330453
Laughing Flower	42591472
Launcher Spider	87322377
Lava Battleguard	20394040
Lazer Cannon Armor	77007920
Left Arm of Forbidden	07902349
Left Leg of Forbidden	44519536
Legendary Sword	61854111
Leghul	12472242
Legion the Fiend Jester	25280974
Leo Wizard	04392470
Leogun	10538007
Leopard Girl	49000779
Lesser Dragon	55444629
Life Eater	52367652
Liquid Beast	93108297
Lisark	55210709
Little Chimera	68658728
Little D	42625254
Living Vase	34320307
Lord of Dragons	17985575
Lord of the Lamp	99510761
Lord of Zemia	81618817
Lucky Trinket	03985011
Lunar Queen Elzaim	62210247
Mabarrel	98795934
Machine Attacker	38116136
Machine Conversion	25769732
Machine King	46700124
Madjinn Gunn	43905751
Magical Ghost	46474915
Magical Labyrinth	64389297
Magician of Black	30208479
Magician of Faith	31560081
Maha Vailo	93013676
Maiden of the Moon	79629370
Malevolent Nuzzler	99597615
Mammoth Graveyard	40374923
Man Eater	93553943
Man-eating Black Shark	80727036
Man-eating Plant	49127943
Man-Eating Treasure Chest	13723605
Manga Ryu-ran	38369349
Marine Beast	29929832
Masairuzame	33178416
Masaki the Legendary	44287299
Mask of Darkness	28933734
Mask of Shine & Da	25110231
Masked Clown	77581312
Masked Sorcerer	10189126
Master & Expert	75499502
Mavelus	59036972
Mech Bass	50176820
Mech Mole Zombie	63545455
Mechaleon	94412545
Mechanical Snail	34442949
Mechanical Spider	45688586
Mechaniclchacer	07359741
Meda Bat	76211194
Mega Thunderball	21817254
Megamorph	22046459
Megasonic Eye	07562372
Megazowler	75390004
Megirus Light	23032273
Meotoko	53832650
Metal Dragon	09293977
Metal Fish	55998462
Metal Guardian	68339286
Metalmorph	68540058
Metalzoa	50705071
Meteor Black Dragon	90660762
Meteor Dragon	64271667
Midnight Fiend	83678433
Mikazukinoyaiba	38277918
Millenium Golem	47986555
Millennium Shield	32012841
Milus Radiant	07489323
Minar	32539892
Minomushi Warrior	46864967
Mon Larvas	07225792
Monster Egg	36121917
Monster Eye	84133008
Monster Tamer	97612389
Monstrous Bird	35712107
Monsturtle	15820147
Moon Envoy	45909477
Mooyan Curry	58074572
Morinphen	55784832
Morphing Jar	33508719
Mountain	50913601
Mountain Warrior	04931562
Muka Muka	46657337
Multiply	40703222
Muse-A	69992868
Mushroom Man	14181608
Mushroom Man #2	93900406
Musician King	56907389
Mutant Crab	86495330
M-warrior #1	56342351
M-warrior #2	92731455
Mysterious Puppete	54098121
Mystery Hand	62793020
Mystic Clown	47060154
Mystic Horseman	68516705
Mystic Lamp	98049915
Mystical Beast Serkit	89194033
Mystical Capture Chain	63515678
Mystical Elf	15025844
Mystical Moon	36607978
Mystical Sand	32751480
Mystical Sheep #1	30451366
Mystical Sheep #2	83464209
Mythic Dragon	99267150
Namuriko	90963488
Neck Hunter	70084224
Needle Ball	94230224
Needle Worm	81843628
Nekogal #1	01761063
Nekogal #2	43352213
Neo the Magic Swordsman	50930991
Night Lizard	78402798
Nightmare Scorpion	88643173
Niwatori	07805359
Novox's Prayer	43694075

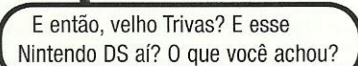
Confira o restante dos códigos de Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards **na próxima edição da** Nintendo World**!**

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella



Fácil como jogar

Simplicidade ou complexidade. Qual é o futuro dos videogames?



Me pegou de surpresa, mano. Aliás, pegou todo mundo de surpresa. Tá certo que já esperávamos algum anúncio bombástico da Nintendo, mas... um console com duas telas? Isso nem um vidente teria adivinhado...

Acho que a maioria dos fãs sentiu a mesma coisa. A Nintendo sempre nos surpreende com alguma invenção maluca. E eles conseguiram de novo, mas não sei o que pretendem desta vez. Eles deixaram claro que o DS não é um substituto do GBA, muito menos do GameCube. Ou seja, é um novo tipo de console. Se vai usar cartuchos, quanto vai custar, a aparência... só saberemos na E3.
Mas o que me intriga é essa posição da Nintendo. O que eles pretendem, qual mercado querem dominar? Será que isso indica que o sucessor do Cube não vai chegar tão cedo? Muitas dúvidas, caro Trivas. A Nintendo curte deixar seus fãs ansiosos, né?

Eu não ficaria espantado se a Nintendo fizesse outro anúncio desse tipo na próxima E3! Mas não acho que o DS vai preencher a lacuna do sucessor do GameCube. Na minha opinião, ainda é cedo para se falar nisso. Mas acho que eles têm mesmo que tomar uma atitude para contra-atacar a concorrência.

É isso que a Nintendo está fazendo, e o DS é um exemplo disso. Como falei, é legal ser fã da Nintendo. Eles são obcecados por trazer coisas novas aos jogadores. É por isso que esse DS me deixou empolgado. Certamente, será surpreendente, com a cara do século 21. E pode crer que o sucessor do GameCube não terá nada a ver com qualquer outro videogame existente...

É o chamado "Fator N", meu querido Rocha. Falem o que quiserem, mas as idéias mais originais brotam sempre do lado N da horta. Esse conceito do DS é só um esboço em nossa mente. Quando for revelado, vamos ficar mais surpreendidos ainda. Dá água na boca só de pensar nas possibilidades...

Falando nisso, o Satoru Iwata, presidente da Nintendo, disse que o futuro dos games é a simplicidade, e que complexidade e excesso de detalhes não fazem necessariamente um bom jogo. Ele usou as ótimas vendas do **WarioWare** para GBA como um exemplo de que as pessoas querem jogos mais simples para se divertirem. Não sei se o caminho do sucesso é esse... mas entre os mais fáceis ou complicados, eu fico com os fáceis, fácil! Qual é o problema em se curtir um game no qual você só precisa apertar um único botão? Visual, som, complexidade... nada disso determina o prazer que um game nos traz. Quero que eles continuem me divertindo. Se forem simples demais, é um mero detalhe.

Às vezes, o que eu quero mesmo é não gastar neurônios quando estou jogando. Saca quando você está cansado de pensar e só quer um game legal para relaxar? O Iwata-san disse tudo! Sabe de um lance curioso? Vários amigos meus, que jogavam Super NES antigamente, hoje não gostam nem de chegar perto do GameCube. Dizem que ficou tudo muito complicado e que eles se sentem "zonzos". Tá certo que essas pessoas só jogam games de vez em quando, mas isso ilustra bem as idéias da Nintendo. Será que não chegou a hora de seguir na contramão e simplificar os games, para deixá-los mais acessíveis?

Bem, os games só serão acessíveis quando forem bem mais baratos. Mas acho que isso é uma discussão para outro dia...

Por enquanto, o nosso barato continua sendo curtir games. Diz aí?

TOP 5

Uma tecla direcional, um único botão e muita imaginação: conheça cinco games muito simples, mas superdivertidos.

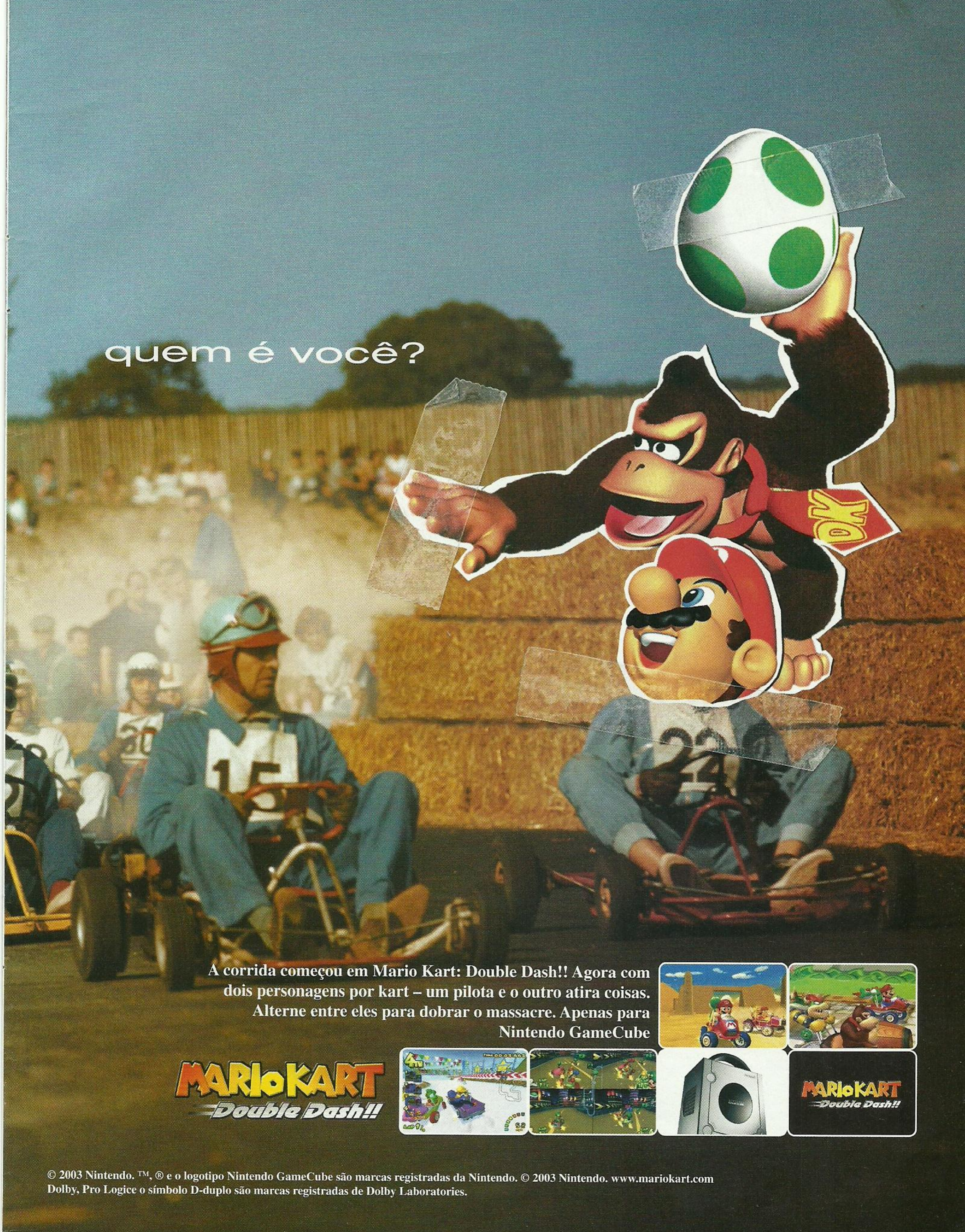
1 Tetris
O direcional move a peça para os lados. O botão gira a peça 360º. É só pensar bem pouquinho e encaixar. Não dá para ser melhor!

2 Dr. Mario
Mesmo esquema do Tetris, mas um pouco diferente. Aperte um botão para girar as cápsulas e posicione-as conforme a cor. Moleza!

3 Arkanoid
Uma bola, linhas de quadrados, alguns poderes e uma "raquete" para rebater a bola. De tão simples, dá até para jogar com uma mão só.

4 Pipe Dream
Um cano quebrado escorrendo é dor de cabeça braba. Não neste game. É só mudar a posição dos canos para não encharcar a diversão.

5 Xevious
Lembra desse? Um dos games de tiro espacial mais jogados da década de 80 é uma ode à simplicidade. É meter o dedo no botão e sair para o abraço.


quem é você?
A corrida começou em Mario Kart: Double Dash!! Agora com dois personagens por kart – um pilota e o outro atira coisas. Alterne entre eles para dobrar o massacre. Apenas para Nintendo GameCube
MARIO KART
Double Dash!!
MARIO KART
Double Dash!!
© 2003 Nintendo. ™, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.mariokart.com
Dolby, Pro Logice o símbolo D-duplo são marcas registradas de Dolby Laboratories.